Medusa Games™

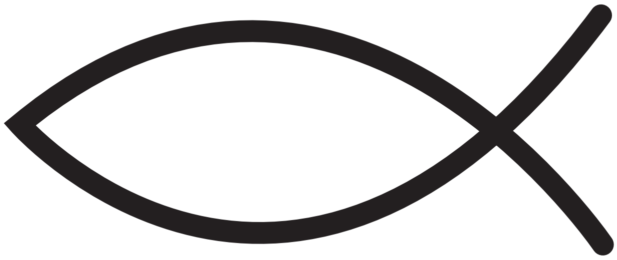
De Grå Fiskarna

ETT UPPDRAG TILL GÖTTERDÄMMERUNG



De Grå Fiskarna

Ett uppdrag till Götterdämmerung av Jörgen Karlsson
Version 1.0



Förord

Jag ska villigt erkänna att när Götterdämmerung först kom ut så ratade jag rollspelet. Inte för att jag inte gillade idén eller 1700-tals miljön utan för att efter en snabbtitt i regelböckerna kändes det inte som ett rollspel för mig. Under några år lade jag därför inte något intresse på Götterdämmerung men så började jag läsa lite på Riotminds forum och blev inspirerad. Hur kan man motstå att inte bli frestad av böcker med så fantasifulla namn som Sub Rosa och Hin Håles Kabal?

Därför sitter jag nu och knåpar på mitt första äventyr till Götterdämmerung som är inspireras av en historia ifrån den judiska mysticismen. Redan nu höjer jag ett varningen finger och berättar högt och tydligt för alla att detta äventyr endast är en lek med fantasin och i viss mån en skildring över hur verkligheten var på 1700-talet. Det är inte på något sätt ett manifest i främlingfientlighet och rasism. Man kan tycka att vi i detta millennium skulle ha växt ifrån såna dumheter men tyvärr finns det fortfarande knäppgökar som propagerar idéer och tankar som hör medeltiden till. Äventyret kan dock fungera som en påminnelse om att vi aldrig får glömma de hemskheter som inträffat inte bara judar utan även många andra minoritetsgrupper.

Äventyret som utspelar sig i Prag och är inspirerad av legenden om Rabbi Loew som skapade en golem för att försvara den judiska befolkningen från antisemitiska attacker. Som alla goda författare har jag tagit mig konstnärliga friheter och ändrat i både på fakta och legender för att äventyret ska bli så underhållande som möjligt.

Till slut hoppas jag att ni får mycket nöje med De grå fiskarna och önskar alla deltagare lycka till och må endast de starkaste och listigaste överleva.

Jörgen Karlsson, december 2007

Preludium

I slutet av 1500-talet var antisemitismen stor i Europa. De kristna trakasserar och förföljer judarna som får lida mycket ont under denna period. Judarna anklagas för att vara giriga, illojala och rent onda. Inte blev saken bättre när kejsaren för det tysk-romerska riket utfärdar ett edikt som fastslår att alla judar omedelbart ska utvisas eller riskera stänga straff.

I Prag som har en stor andel invånare av judisk härkomst utbryter kravaller och sammandrabbningarna är ofta blodiga och våldsamma. Eftersom de kristna är fler och bättre beväpnade är det dock bara en tidsfråga innan det judiska motståndet är kväst.

För att skydda sitt folk tillverkade Rabbi Loew (en judisk mystiker och helig man) en golem av lera med en våldsam styrka. Med golemen på sin sida kunde judarna inte bli besegrade och den fruktade varelsen dräper många kristna och sprider skräck och panik i staden.

Till slut måste kejsaren göra någonting åt saken. För att få slut på blodutgjutelsen lovar kejsaren judarna amnesti om Rabbi Loew lovar att förstöra golemen. Rabbi Loew accepterar erbjudandet men istället för att förstöra golemen avaktiverar han den bara. På en hemlig plats i Staranova synagoga låter han golemen falla i dvala för att åter vara redo ifall hotet mot judarna åter uppenbarar sig. Efter många år av fred faller golemen i glömska och blir en legend som används för att skrämma de kristna.

De Grå Fiskarna utspelar sig vintertid i början av år 1744. Det är fyra år sedan den tyske kejsaren Karl VI dog och det Österrikiska tronföljdskriget är i full gång. Maria Teresia har visserligen efterträtt sin far men flera av europas statsöverhuvuden vägrar att erkänna henne. Det tysk-romerska riket är därför ansatt från flera olika håll och kung Fredrik den store av Preussen har fräckt invaderat och intagit Schlesien. Söder om Schlesien ligger provinsen Böhmen och dess huvudstad Prag. Böhmen har hitintills varit förskonat från kriget men elaka tungor gör gällande att Preussen girigt också suktar efter dessa landamären.

Bakgrund

Prag har under långa perioder haft status som fristad och därför har människor från alla religioner varit välkomna. Detta har fört med sig att ett stort antal judar har flyttat till staden undan förföljelse och våld. Men även i en stad som Prag kan judarna inte röra sig fritt. De tvingas alla bo i Josefov (de gamla judekvarteren) och förhindras att äga jord och bedriva hantverk åt kristna. Med tiden har dock judarna växt till antalet och så har även deras makt och inflytande. Många kristna ser därför avundsjukt på judarna och önskar beröva dem från såväl liv och rikedom.

I äventyret kommer rollpersonerna att hamna mitt i en konflikt mellan tre fraktioner som direkt eller indirekt kommer att påverka deras liv. Ingen av fraktionerna är direkt goda även om alla tror att de kämpar för en god sak. De tre fraktionerna är De grå fiskarna (en kristen sekt som hatar judar), Kabbalisterna (en judisk sekt som anser att ändamålet helgar alla medel när det gäller att skydda judiska liv) och Polisen med inspektör Jörg Otto i spetsen. Här följer en kort presentation av de olika fraktionerna.

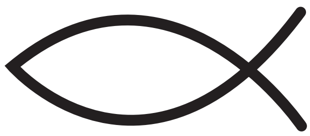
De grå fiskarna

En mörk natt i Prag samlade prästen Marek Koza några av sina närmsta och trognaste vänner i en dunkel källarlokal. Marek visste att alla församlade var likasinnade och förespråkade kristen överhöghet och eliminerandet av det judiska hotet mot Böhmen. Tillsammans svor de fem en blodsed att de inte skulle vila förrän alla judar i Böhmen antingen var fördrivna i landsflykt eller dräpta.

De grå fiskarna skyr inga medel för att uppnå sitt mål. De kommer att muta, manipulera och hota alla som de tror sig kunna utnyttja. Innan äventyret börjar har de bara haft måttlig framgång men snart kommer Prag att explodera i ett inferno av hat, kaos och ond bråd död.

Namnet

De grå fiskarna har valt sitt namn med stor omsorg. De valde grått som sin färg eftersom de är tvungna att hålla sin organisation hemlig och röra sig i skuggorna. De valde också fisken till sitt emblem eftersom det är en hemlig kristen symbol.



De grå fiskarnas emblem

Organisation och makt

De grå fiskarna är ett hemligt sällskap med bara fem fullvärdiga medlemmar. Ledare är prästen Marek Koza och de övriga fyra har alla valts ut av honom av en särskild anledning. Utanför den inre cirkeln har sällskapet ett tjugotal sympatisörer. Vissa av dessa vet om sällskapets existens medan de flesta är ovetande och manipuleras av medlemmarna av den inre cirkeln.

De grå fiskarna har än så länge rätt liten makt men den växer för varje dag. Genom propaganda, mutor och hot försöker sällskapet bygga upp den antisemitiska stämningen i Prag tills den inte går att kontrollera. När tiden är inne ska ett överraskningsanfall sättas in mot Josefov för att en gång för alla tvinga den lede juden på knä.

Marek Koza, präst

Ledaren för De grå fiskarna är prästen Marek Koza. En ond människa som vill dränka Prags gator med judiskt blod. Från St. Clemens kyrka sprider han öppet sig förakt för judarna och anklagar dem för att vara Jesus mördare. Marek påstår att alla olyckor som inträffat i Prag är judarna fel och att de måste bort. Hitintills är det bara ett fåtal som tagit emot Mareks antisemitiska budskap men det är bara en tidsfråga innan de stora massorna kommer att följa hans minsta vink.



Klaus Tauber, stadsråd

Den mest inflytelserika medlemen i De grå fiskarna är stadsrådet Klaus Tauber. Från sin position försöker Klaus manipulera de övriga stadsråden mot judarna och han försöker även införa stränga lagar mot dem. Genom sina kontakter är Klaus mycket viktig för De grå fiskarna och han har även lyckats samla ihop en hel del pengar till deras sak.

Jiri Prazak, magistrat

Gamle Jiri Prazak är magistrat på Karlsuniversitetet. Hela sitt liv har han hatat judarna som han anser är smutsiga apor som bör förvaras i bur. I De grå fiskarna fungerar Jiri som sekreterare och för dagordning under sammanträdena. Det är även Jiri som har infört att de olika medlemmarna ska kommunicera i kod med varandra. De använder sig av Vigenére-chiffret (se sidan 20).

Heinz Hermaneck, författare

Den unge författaren Heinz Hermaneck kommer ursprungligen från Königsberg. Han kom till Prag för att studera på universitet men efter att han hoppade av studierna och satsade på sin misslyckade författarkarriär har allt gått utför. Heinz skyller sin olycka på judarna och arbetar nu på hemlig ort med sitt senaste alster betitlat Den Judiska Konspirationen. Ett falsarium av hat och svart lögner. Heinz hoppas att boken kommer att en gång för alla avslöja ”sanningen” om judarna.

Anna Rosenknopf, värdinna

Anna Rosenknopf är värdinna på värdshuset Röda dörren. Hennes inflytande i De grå fiskarna är litet men eftersom hon upplåter värdshuset källare till sällskapets hemliga möten är hon oumbärlig. Värdshuset gör att de olika medlemmarna osedda kan samla sig för att sprida sitt hat och sin propaganda. I hemlighet är Anna också stadsrådet Klaus Taubers älskarinna.

De grå fiskarnas beredskap

Allt eftersom äventyret fortlöper kommer De grå fiskarna att komma i kontakt med rollpersonerna. Till en början ser de inte rollpersonerna som något större hot men allt eftersom de snokar vidare börjar De grå fiskarna ana oråd. Till slut kommer rollpersonerna att bli så farliga att De grå fiskarna beslutar sig för att röja dem ur vägen.

I äventyret finns det på ett flertal ställen beskrivet att De grå fiskarnas beredskap höjs ett snäpp. För varje gång detta sker tar de till allt mer extrema metoder för att bli av med rollpersonerna. Spelledaren bör också själv höja beredskapen om denne känner att rollpersonernas agerande gör det rättfärdigat. Läs av tabellen för att avgöra vad De grå fiskarna tar sig för.

Beredskap	Reaktion
0	De grå fiskarna känner inte till rollpersonernas existens.
1	De grå fiskarna har fått en första kontakt med rollpersonerna men tror inte de utgör någon direkt fara.
2	Rollpersonernas snokande får de De grå fiskarna nervösa. För att skrämma rollpersonerna kommer de under natten att kasta in sten genom fönstret på det värdshus där de övernattar.
3	De grå fiskarna bestämmer sig för att hota rollpersonerna. När rollpersonerna är borta från sitt hotellrum smyger sig en sympatisör in i rummet och skriver med grisblod på väggen ”Försvinn eller dö”.
4	Rollpersonernas agerande har satt hela De grå fiskarnas sällskap i gungning. En sympatisör vid namn Ursula Prückner beordras att infiltrera rollpersonerna och ta reda på vad de egentligen vet.
5	Rollpersonerna agerande får De grå fiskarna att frukta för sin säkerhet. På lämplig plats kommer fem sympatisörer att överfalla rollpersonerna. Sympatisörerna beskriva på sidan 31.

Kabbalisterna

I Josefov lever en grupp judiska mystiker. De kallar sig kort och gott för Kabbalisterna och leds av den karismatiske Rabbi Josef Lowenstein. Tillsammans söker denna grupp en större kunskap om livets träd och de hemligheter som finns i den metafysiska världen. De har redan samlat på sig en ansenlig hög med kunskap. Mycket tack vare böckerna Zohar och Sefer habbahir.

När oroligheterna började i Prag började Kabbalisterna genast fatta misstankar. De förstod snabbt att en mörk vilja fanns bakom det uppblossade hatet och attackerna mot judarna. De började därför leta information bland sina kanaler och till slut fann de den i Ernst Glück.

Ernst Glück var en sympatisör till De grå fiskarna som under en tid stod väldigt nära den inre cirkeln. Men Ernst älskade sig själv mer än han hatade judarna så därför sålda han information om De grå fiskarna till Rabbi Lowenstein för mycket guld. Information innehöll namnen på de fem medlemmarna av den inre cirkeln.

Rabbi Lowenstein förstod genast allvaret i information och tillsammans med sina kabbalistbröder har de kommit fram att alla fem medlemmar av den inre cirkeln måste röjas ur vägen. Därför upprättade de en dödslista.

Rabbi Lowenstein mindes även legenden om golemen som en gång hade skyddat judarna i staden och därför började han studera gamla luntor för att få veta mer. Rabbinen fann slutligen att golemen var gömd på vinden i synagogan. Med hjälp av sina bröder fördes golemen till Kabbalisternas gömställe och under en mörk ritual aktiverades den återigen. Golemen var redo att åter försvara judarna.

Polisen och inspektör Jörg Otto

Efter det första mordet på Anna Rosenknopf kommer rollpersonerna att vara de huvudmisstänkta gärningsmännen av inspektör Jörg Otto. Rollpersonerna kommer dock att få en chans att rentvå sig själv genom att undersöka vad som egentligen har hänt. Allt eftersom rollpersonerna kommer närmare sanningen kommer inspektör Jörg Otto att bli allt mer övertygad om deras oskuld. Dock ser han sin chans att utnyttja rollpersonerna för att göra hans arbete och ta reda på vad som egentligen ligger bakom allt som hänt.

Golem

De äldsta berättelserna om golem (jiddisch: goilem) kan man hämta ur de tidigaste texterna om judendomen. Adam var till exempel den förste som tillverkade en egen golem. Golemen är en varelse som skapas av lera och som får liv genom inristandet av olika maktsymboler och kabbalistiska åkallanden. När golemen är aktiverad har den rabbi som aktiverade den fått en personlig tjänare som kommer att utföra sin herres vilja vad det än är den blir ombedd att göra.

I alla tider har golemarna bara kunnat tillverkas av människor som stod gud väldigt nära. Därför medförde det hög status i det tidiga judiska riket att äga en egen golem. Med tiden har dock kunskapen försvunnit och antalet golemar har stadigt sjunkigt. Vid tiden för renässansen har de så gott som försvunnit helt.

Att aktivera en golem

Bara de mest kunniga i judisk mysticism kan tillverka en egen golem. Det finns flera olika sorters golemar att tillverka och den som beskrivs här skiljer sig en hel del från den som finns beskriven i Lex Libris. Först måste tillverkaren forma golemens kropp i lera. Därefter ska tre hebreiska maktsymboler ristas in i någonstans på kroppen. De tre maktsymbolerna bilder ordet Emet som betyder sanning. Därefter ska kabbalistiska åkallande mässas i två timmar för att golemen ska aktiveras. För att deaktivera golemen måste den sista maktsymbolen suddas ut så att det nya ordet Met som betyder död bildas. Den går sedan åter att aktivera golemen om man ristar in den tredje maktsymbolen på nytt och återigen mässar i två timmar.

אמת	מת
Emet = Sanning	Met = Död

Golemen i Prag

Den golem som förekommer i detta äventyr skapades av Rabbi Loew i slutet av 1500-talet. Golemen skyddade judarna i Prag och när en fred nåddes med de kristna lät rabbinen avaktivera golemen. Sedan den dagen har golemen vilat i en kista på vinden i Staranova synagoga.

1743 har judehatet återigen spridit sig i Prag på grund av De grå fiskarna. För att hjälpa skydda sitt folk har

Rabbi Josef Lowenstein forskat och läst i gamla och förbjudna böcker. Till slut fann han texten om golemen och var den fanns gömd. Under stort hemlighetsmakeri återaktiverade Josef golemen som återigen har trätt in i judarnas tjänst. Redo att försvara judiska liv och egendom.

Golemens intelligens

I motsatts till populära skrönor är inte golemen en hjärndöd varelse som måste få exakta befallningar för att kunna utföra något. Golemen kan tänka själv även om den inte är speciellt smart. Därför är det bra att den som beordrar den ger en så välbeskriven order som möjligt. I situationer där det finns flera olika sätt att utföra något tenderar golemen att välja den våldsammaste.

Golemens order

För att golemen inte ska löpa amok har Rabbi Lowenstein förutbestämt fyra säkerhetsregler som golemen inte får bryta.

Regel 1: En golem måste alltid skydda alla judar från att skadas.
Regel 2: En golem måste alltid lyda order från den som aktiverade denne.
Regel 3: En golem måste alltid skydda sig själv och sitt gömställe om det inte strider mot regel 1 eller 2.
Regel 4: En golem får bara döda i yttersta nödfall. Om det inte bryter mot regel 1, 2 eller 3.

Observera att dessa säkerhetsregler förhindrar golemen att mörda någon oskyldig om det går att undvika. Golemen kommer bara att begå mord om den beordras att göra så av Rabbi Lowenstein. Dock kan tyvärr även olyckor hända i stridens hetta.

Golemen kan även ta order från andra judar än Rabbi Lowenstein men kommer alltid i första hand att lyda denne. Den kommer inte att lyda någon ordrar som kommer från en kristen person.

Golem
Golemen är en över åtta fot lång varelse av grå lera. Ansiktsdrag och andra detaljer har skulpterats vilket ger den ett skrämmande och kusligt utseende. Golemen är klädd i enkla men hela kläder och har ett par rejäla stövlar. På bröstet bär den en Davidsstjärna i trä. Golemen kan tänka självständigt men är inte speciellt smart. Den trivs bäst att ta order från sin herre som den utför till punkt och pricka.

Grundegenskaper: STY 26, FYS 20, SMI 8, STO 20, INT 5, PER 8, KON 16, PSY 16.
TKP: 40. **SB:** 3T4. **IM:** +2. **FFL:** 15.
Skräckfaktor: 5. **Naturligt skydd:** RV 10.
Stridsfärdigheter: Slagsmål 60% (beskydda, fasthållning, grepp, strypning).
Färdigheter: Hoppa/klättra 44%, Lönndom 26%
Utrustning: Enkla kläder, rejäla stövlar.



Färdigheter

I äventyret finns det en hel del information som rollpersonerna redan kan ha kunskap om eller som de kan forska sig fram till på lämpligt ställe. Exakt hur och när rollpersonerna kommer över denna information är upp till spelledaren att bestämma.

Alla dessa färdighetsslag är differensslag. Det vill säga att ju bättre man slår desto mer information får man. Man får all information som är lika med eller sämre än den differans man slog.

Ett minusvärde är givetvis ett misslyckande och således införskaffas ingen information. Ett perfekt slag resulterar i att man får all information oavsett differansen.

Om rollpersonerna har tillgång till ett lämpligt hjälpmedel (exempelvis ett bibliotek) så bör rollpersonerna få allt från +5% till +30% i SiM.

Observera att all information inte bokstavligen är sanningen. Det kan vara varianter och tolkningar på sanningen och man bör i vissa fall ta den med en nypa salt.

Historia (Prag)

0-15. Staden Prag bildades i slutet av 800-talet ungefär samtidigt som kungariket Böhmen uppstod. Prag blev snabbt Böhmens huvudstad och ifrån staden har härskarna av Böhmen alltid regerat.

16-30. Genom århundradena har dynastierna som härskat i Prag varit många. År 1526 föll Böhmen i ärkehertig Ferdinands händer och har sedan dess bara varit ytterligare en provins i det tysk-romerska riket.

31-45. Karl IV av huset Luxemburg är nog den härskare som haft störst inflytande över staden. Förutom att staden blomstrade under hans ledning byggde han även Karlsuniversitetet, Karlsbron och ett dussin andra viktiga byggnader som står än idag.

46+. I slutet av 1500-talet var antisemitismen stor i Prag. Stridigheterna ebbar ut när den judiske mystikern Rabbi Loew tillverkar en varelse av lera som försvarade judarna i staden.

Mysticism (Golem)

Fördjupningen Kabbalist ger SiM +10%.

0-15. Det finns en mystisk lervarelse inom den judiska mysticismen. Denna varelse kunde bara framkallas av de mäktigaste rabbinerna och var ett tecken på makt.

16-30. En golem anses vara oförstörbar. Den kan dock avaktiveras om man förstör maktsymbolerna som finns inristad på dess kropp.

31-45. Maktsymbolerna som tillsammans bildar ordet Emet betyder sanning på hebreiska. Genom att ta bort en av symbolerna bildas ordet Met som betyder död.

46+. En golem är en intelligent men inte särskilt smart varelse. Den kan luras med finurlig klädsel och enkla trick. Den kan dock vara farligt att lura en golem.

Mysticism (Judendomen)

Fördjupningen Kabbalist ger SiM +10%.

0-15. Kabbala och annan judisk mysticim lärs bara ut till personer som är fullärda i Toran och Talmuds heliga skrifter. Oftast är eleven då över 40 år gamla.

16-30. Judisk mysticism är lika gammal som judendomen själv. Speciellt Toran innehåller många historier om möten med änglar, profetiska drömmar och visioner om framtiden.

31-45. Under 1000-talets början samlades den judiska mysticismen i skriftform. Den heliga boken benämnd Zohar är den mest kända av dessa skrifter. I boken finns många judiska ritualer och hur man framkallar liv i lera.

46+. Kabbalism är inte judendomens mörka sida och är inte svart magi. I århundraden har kristna förvridit det judiska budskapet och skapat en nidbild av sanningen. Med detta inte sagt att magi inte exister inom kabbalismen för det gör den men i en form som bara de som står gud nära kan förstå.

Myter och sägner (Golemen i Prag)

0-15. Det sägs att en mystisk varelse av lera med en enorm styrka kallad golem försvarade Prags judar mot kristna anfall i slutet av 1500-talet.

16-30. Golemen sägs ha skapats av en viss Rabbi Loew. Denne Rabbi var en mystisk person med djupa kunskaper i mysticism och hade många hemligheter.

31-45. Efter att de kristna slöt fred med judarna gömde Rabbi Loew golemen för att åter kunna kalla på den ifall judarna åter hotades av de kristna.

46+. Det sägs att golemen gömdes på vinden i Staranova synagoga. Den är förvarad i en kista och bara väntar på att dess mästare åter ska väcka upp honom.



1. Den Röda Dörren

Detta äventyr kan egentligen inledas på vilket sätt som helst men om spelledaren inte vill förbereda en egen så rekommenderas följande inledning;

Måndagen den 17 februari, 1744
Under de senaste tre dagarna har ni färdats genom Böhmens dystra vinterlandskap på väg mot provinshuvudstaden Prag. Det har redan börjat skymma när ni bankar på de tunga stadsportarna och blir efter viss tvekan insläppta. Trötta och frusna undrar ni vart ni ska ta vägen i den stora staden när en av stadsvakterna tipsar er om världshuset Den röda dörren. Med en sista kraftansträngning vandrar ni de sista kvarteren och när ni får syn på värdshuset fylls era hjärtan med glädje och värme...

Den röda dörren

Värdshuset Den röda dörren gör verkligen skäl för sitt namn. Alla dörrar på värdshusets tre våningar är rödmålade och det är även dörrlister och fönsterkarmar. Själva huset är byggt i vitt tegel och har ett rött tegeltak. Värdshuset sköts av värdinnan Anna Rosenknopf, kallad madame Anna av stamgäster och vänner. Hon styr sitt värdshus med fast hand och har god uppsikt över personalen.

Förutom bra priser och renbäddade sängar är Den röda dörren känd för de burleska uppträdanden som uppförs på scenen varje kväll. Ofta med halvnakna inslag som ofta river ner stora applåder från den manliga publiken.

Prislista

Enkelrum	10 mark
Dubbelrum	15 mark
Stallutrymme för häst	3 mark
Varmt badvatten	1 mark
Kvinnligt sällskap	5 mark
En kopp kaffe / the	12 öre
Ett glas vin	15 öre
En bägare öl	8 öre
Skinkstek	80 öre
Fisk med potatis	50 öre
Grönsakssoppa	35 öre
Gröt	25 öre
Grovt bröd	15 öre

Madame Anna

När rollpersonerna kliver in i värdshuset möts de av värdinnan madame Anna. Gästvänligt tar hon armkrok på två av rollpersonerna och eskorterar dem till ett bås med god uppsikt över scenen. Madame Anna frågar vad hennes lilla inrättning kan stå till tjänst med och hon visar menyn för rollpersonerna. Om rollpersonerna frågar efter rum berättar madame Anna att hon bara har ledigt ett par dubbelrum på tredje våningen.

Efter att rollpersonerna har gjort sin beställning ilar madame Anna iväg. Hon återkommer några minuter senare med en servitör bärandes på en stor bricka. På brickan finns allt det rollpersonerna beställt i mat- och dryckesväg. Madame Anna överlämnar också nu eventuella rumsnycklar till rollpersonerna.

Under kvällen kan rollpersonerna njuta av de burleska uppträdanden som framförs på scenen. Allt från grova skämt av en dvärg till exotiska danser av halvnakna kvinnor. Madame Anna kommer flera gånger att passera rollpersonernas bord och undra om allt är till belåtenhet. Rollpersonerna kommer under kvällen att få ett bra intryck av madame Anna.

Den tredje våningen

På värdshuset tredje våning finns ett antal lediga dubbelrum som rollpersonerna kan besitta. I de flesta rum finns ett badkar som rollpersonerna kan om de vill beställa varmt badvatten till. Eftersom de flesta rum är lediga kan spelledaren placera ut rollpersonerna lite som denne vill. Antingen kan rollpersonerna få dela rum eller så kan de få varsit.

1. Trappa

En ganska trång trappa leder från bottenvåningen upp till den tredje våningen. Trappan är av trä och lyses upp av små oljelampor som hänger längs väggen. Trappan som är stabilt byggd är den enda vägen upp till tredje våningen.

2. Lediga dubbelrum

Dessa fina rum finns i olika storlekar. De flesta innehåller en dubbelsäng, ett bord, några fåtöljer, en garderob, en kamin, ett badkar och en potta under sängen. Exakt vad de olika rummen innehåller får spelledaren själv bestämma. Alla rum innehåller dock små oljelampor och stearinljus som kan användas för att ljusa upp rummet.

3. Herr och fru Gronwalds rum

Detta rum hyrs av herr och fru Gronwald som är på besök i Prag. Om rollpersonerna skulle storma in i rummet under natten (se nedan) kommer paret att vara involverade i äktenskapliga förpliktelser. Det kan då lätt missuppfattas som om det var fru Gronwald som skrek. Herr Gronwald kommer hur som helst att bli mycket upprörd om rollpersonerna kommer in i rummet och han kommer att försöka jaga ut dem med sin värja.

4. Madame Annas rum

Detta rum är värdshuset största och är madame Annas privata gemak. Rummet är lyxigt inrett med allt som en fin dam kan tänkas behöva. I rummet finns en fin säng av ek, en kamin, flera garderober och byråer, stolar, bord och badkar. På väggarna hänger tavlor från lokala konstnärer av hyfsad kvalité.

Skriket

Eftersom ödet vill det kommer rollpersonerna att övernatta på Den röda dörren. Långt efter att de sista gästernas blivit utslängda och stimmet har lagt sig kommer rollpersonerna att vakna upp mitt i natten av att de hör ett fruktansvärt kvinnoskrik (skräckfaktor 3). De kan inte avgöra exakt avgöra varifrån skriket kommer ifrån men antingen från rum 3 eller 4. För att kunna se något måste rollpersonerna bära med sig en lampa när tar sig fram genom korridoren.

Skriket kommer ifrån madame Annas rum. Efter en ansträngande dag såg Anna fram mot ett bad och en skön nybäddad säng. Dock blev hon attackerad av Rabbi Josef Lowensteins golem. Det enda hon fick ur sig var ett panikslaget dödsskrik innan golemen strypte henne.

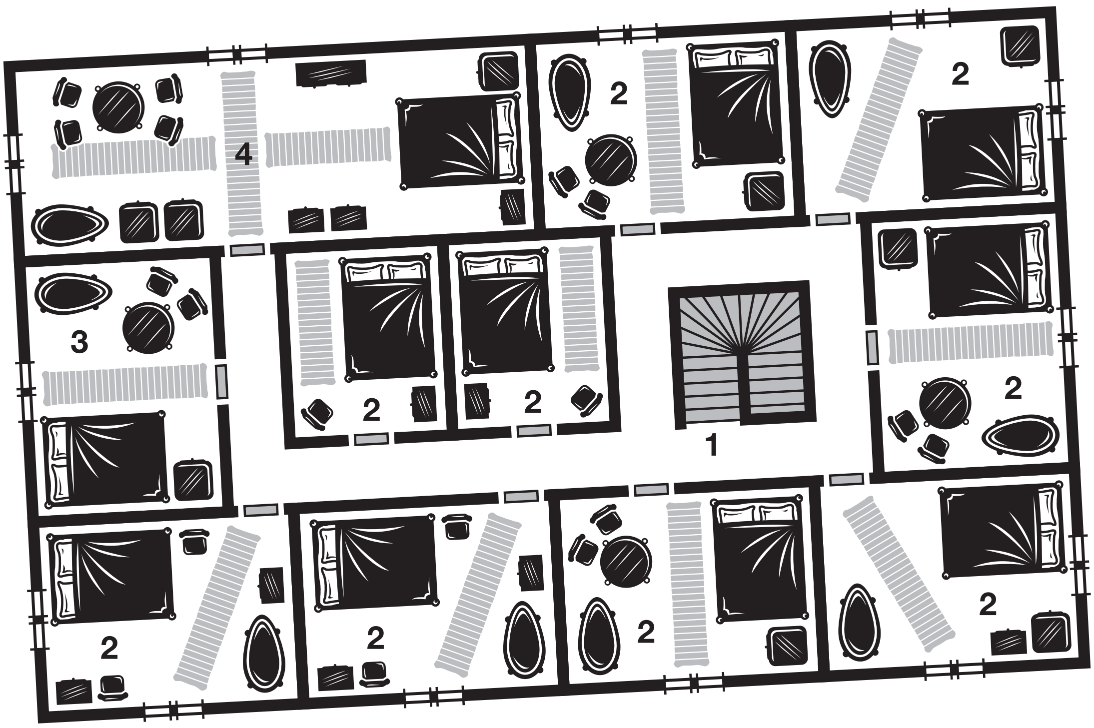
Första mötet med golemen

Det första mötet med golemen blir för rollpersonerna en chockartad upplevelse. Det är bara meningen att de ska bli vittnen till Annas Rosenknopfs mördare. De ska alltså inte hinna attackera golemen eller göra något annat.

> *När ni störtar in i rummet möts ni av en fruktansvärd syn. En gigantisk människoliknande grå varelse i enkla kläder håller madame Anna i sin famn. När varelsen får syn på er slungar han madame Annas döda kropp mot er för att sedan fly ut genom fönstret. När ni fått undan Annas kropp och tittar ut genom fönstret ser ni att varelsen har hoppar ner till marken (över åtta meter) och försvunnit in i nattmörkret.*

Hela denna traumatiska händelse har skräckfaktor 6. Undersöker rollpersonerna Anna upptäcker de snabbt att hon är död. Försöker någon förfölja golemen måste de hoppa ut genom fönstret (vilket ger 1T6 i skada i benen). Spåret efter golemen försvinner i nattmörkret och jakten blir därför resultatlös. Det enda av värde som rollpersonerna får reda på är att varelsen försvann i riktning mot Gamla stan.

Karta 1: Den röda dörren (våning 3)



Inspektör Jörg Otto

Några minuter efter mötet med golemen kommer inspektör Jörg Otto och några andra poliser till platsen. Till en början misstänker inspektören att rollpersonerna har något med mordet att göra och låter därför arrestera dem och får dem förda till polisstationen. Rollpersonerna blir bryskt slängda i en smutsig och kall cell där de får spendera resten av natten. Under tiden gör inspektören en undersökning av brottsplatsen. De få spår han hittar tyder på att rollpersonerna är oskyldiga men man kan aldrig veta helt säkert och därför bestämmer han sig för att förhöra rollpersonerna.



Inspektör Jörg Otto

Jörg Otto är en kall och beräknelig person. Han låter sig aldrig styras av sina känslor och arbetar alltid målmedvetet för att nå sina mål. Hans dröm är att bli polismästare i Prag.

Grundegenskaper: STY 12, FYS 12, SMI 12, STO 9, INT 16, PER 14, KON 14, PSY 14.
TKP: 21. **SB:** 1T3. **IM:** -1. **FFL:** 11. **SM:** -1.
Stridsfärdigheter: Smala klingor 44% (dra vapen), Enhandseldvapen 48%, Slagsmål 44% (skallning).
Färdigheter: Lönndom 56%, Förklädnad 33%, Etikett 38% (kontaktnät, personkännedom), Iakttaga 60%, Juridik 45% (processvana), Politik 35%, Retorik 60% (esprit, ormtunga, silvertunga), Undre världen 44% (kontaktnät, personkännedom).
Språkfärdigheter: Språk (tyska) 80% (språkbegåvning), Språk (tjeckiska) 60%, Läsa och skriva (latinska alfabetet) 40%.
Vapen: *Medeltung flintlåspistol,* OM ±0%, IM +3, skada 2T8 (BS≥8), räckvidd 1-15/15-30, haveri 94-00, P/SR 1/4.
Värja, OM ±0%, IM+3, skada 1T6 (BS≥5).
Utrustning: Kulor och krut (20 avfyringar), börs med 10 daler, fina kläder, förstoringsglas.

Förhöret

Tidigt nästa morgon blir rollpersonerna förhörda av Jörg Otto. Det vill säga rollpersonerna får berätta vad som hänt från sitt perspektiv. Om inte rollpersonerna tvärvägrar att samarbeta kommer inspektören att tro på deras berättelse. Dessutom har herr och fru Gronwald bekräftat en del av den. Men eftersom inspektör Otto är helt överarbetat med ständigt nya brottsfall tänker han utnyttja rollpersonerna och låta dem göra grovarbetet i detta fall.

Inspektör Otto kommer att medge för rollpersonerna att en del tyder på att de är helt oskyldiga till det bestialiska mordet på Anna Rosenknopf. Dock vill han inte helt avskriva rollpersonerna från fallet och därför ger han dem en chans att rentvå sig själv. Rollpersonerna släpps fria och får tillbaka sina vapen om de lovar att själva undersöka vad som hänt. Allt de behöver göra är att var tredje dag rapportera hur utredningen fortlöper till inspektör Jörg Otto. Givetvis behöver rollpersonerna inte själva arrestera den riktige mördaren utan den biten kommer polisen att ta hand om.

Vaclav Promoniev

Under rollpersonernas vistelse i Prag kommer Jörg Otto låta sin adept Vaclac Promoniev förfölja rollpersonerna. Vaclav är inte en särskilt skicklig förföljare och rollpersonerna kommer flera gånger att upptäcka honom. Det är inte speciellt svårt för rollpersonerna att skaka av sig Vaclav men han tycks alltid hitta dem igen några timmar efter att han tappade bort dem.

Skulle rollpersonerna försöka konfrontera Vaclav kommer denne att försöka fly eller gömma sig. Lyckas rollpersonerna ändå få fast honom kommer Vaclac omedelbart att erkänna att han spionerar på rollpersonerna för Jörg Ottos räkning.

Vaclac Promoniev

Klantig polis vars största önskan är att bli inspektör.

Grundegenskaper: STY 10, FYS 10, SMI 14, STO 11, INT 9, PER 9, KON 9, PSY 9.
TKP: 21. **SB:** 1T3. **IM:** -1. **FFL:** 13. **SM:** +1.
Stridsfärdigheter: Breda klingor 34%, Enhandseldvapen 28%, Slagsmål 44%.
Färdigheter: Lönndom 33%, Iakttaga 38%, Juridik 29%, Undre världen 29% (personkännedom).
Språkfärdigheter: Språk (tjeckiska) 25%.
Vapen: *Medeltung flintlåspistol,* OM ±0%, IM +3, skada 2T8 (BS≥8), räckvidd 1-15/15-30, haveri 94-00, P/SR 1/4.
Huggare, OM ±0%, IM+4, skada 1T8 (BS≥7).
Utrustning: Kulor och krut (10 avfyringar).

2. Prag

Vid den vackra floden Moldau (tjeckiska: Vltava) grundades Prag i slutet av 800-talet. Sedan 1526 när provinsen Böhmen (som Prag är huvudstad i) föll i ärkehertig Ferdinands händer har staden varit en viktig del i det tysk-romerska riket. När detta äventyr utspelar sig (år 1744) har Prag styrts av hertiginnan Maria Therese av Österrike i några år och staden har börjat blomstra tack vare de reformationer som hertiginnan infört. Med tillförsikt ser Pragborna fram mot framtiden och förhoppningsvist en ny storhetstid.

Det första som slår en när man kommer till Prag är de vackra byggnaderna med de röda tegeltaken. Även om staden är känd som de 100 spirornas stad dominerar tegeltaken över de många tornen och spirorna. Att vandra genom Prags gator är som en vandring genom århundadena. Här finns byggnader kvar från alla kända arkitekturstilar som funnits i Europa och de större byggnaderna får en att tappa andan.

Själva staden Prag är indelad i fyra distrikt. Dessa är Slottsdistriktet, Lillsidan, Gamla stan och Nya stan. I norra delarna av Gamla stan ligger även Josefov, de gamla judekvarteren. Tack vare den religionsfrihet som råder i staden har många judar samlats i Prag. Av stadens 60.000 invånare är över 15.000 judar.

Stadsvakt

Detta är en standardbeskrivning över den typiske stadsvakten. De är tystlåtna och disciplinerade.

Grundegenskaper: STY 13, FYS 13, SMI 10, STO 12, INT 10, PER 10, KON 10, PSY 13.
TKP: 23. **SB:** 1T3. **IM:** 0. **FFL:** 11. **SM:** -1.
Stridsfärdigheter: Breda klingor 53% (extra attack, manöver), Tvåhandseldvapen 50% (snabbladdning), Slagsmål 53%.
Färdigheter: Hoppa/klättra 43%, Iakttaga 40% (nattsyn), Lönndom 30%, Retorik 33%, Rida 43%, Taktik 33%.
Språkfärdigheter: Språk (tjeckiska) 30% (språkbegåvning), Språk (tyska) 30%.
Vapen: *Medeltungt flintlåsgevär,* OM -5%, IM +6, skada 2T10 (BS≥8), räckvidd 1-25/25-75, haveri 90-00, P/SR 1/5.
Pallasch, OM ±0%, IM+4, skada 1T8 (BS≥6).
Utrustning: Kulor och krut (20 avfyringar), uniform, börs med 3 mark.

Språk

I Prag pratar man tyska, tjeckiska och jiddisch. Tyska talas av adeln, de rika köpmännen och stadens administration. Tjeckiska talas av de flesta andra och jiddisch talas bara av judarna. Tack vare den rådande ordningen i Böhmen är många av Prags invånare tvåspråkiga. Även om många har små kunskaper i andra språk än sitt modersmål kan de flesta ändå göra sig förstådda i ett andra språk.

Ordningsmakten

I Prag finns det två stycken organisationer som håller ordning och reda i staden. Den första organisationen är stadsvakten som är en del av armén. Stadsvakten är stationerad i Vysehrad slott och har som främsta uppgift att vakta stadens murar och viktiga byggnader som Prags slott och Kruttornet. De kan ofta ses patrullera genom staden i grupper på åtta.

Den andra organisationen är polisen vars främsta uppgift är att se till att allt är lugnt i staden och att alla tecken på uppror kvävs. Polisen försöker också bekämpa vanlig kriminlitet men gör det med blandad framgång. Det är inte ovanligt att mindre brott har utförts av polisen själva för att täcka ”underskottet” i budgeten. Det finns dock många poliser som är helt ärliga och försöker utföra sitt arbete efter bästa förmåga.

Polis

Detta är en standardbeskrivning över den typiske polisen. De tål inga dumheter och har kort stubin.

Grundegenskaper: STY 13, FYS 11, SMI 13, STO 13, INT 10, PER 13, KON 11, PSY 11.
TKP: 14. **SB:** 1T4. **IM:** -1. **FFL:** 13. **SM:** 0.
Stridsfärdigheter: Krossvapen 46% , Enhandseldvapen 34%, Slagsmål 56% (grepp, fasthållning).
Färdigheter: Iakttaga 53% (genomskåda, vaksamhet), Lönndom 56%, Retorik 41%, Samhällssymbolism 44% .
Språkfärdigheter: Språk (tjeckiska) 25% (språkbegåvning), Språk (tyska) 25%.
Vapen: *Medeltung flintlåspistol,* OM ±0%, IM +3, skada 2T8 (BS≥8), räckvidd 1-15/15-30, haveri 94-00, P/SR 1/4. *Batong,* OM ±0%, IM+2, skada 1T4.
Utrustning: Kulor och krut (10 avfyringar), uniform, börs med 2 mark.

Slottsdistriktet

Detta är Prags överlägset mest förmögna område. Här trängs slotten och lyxkåkarna med varandra och de som bor här är alla rika och/eller mäktiga. I detta område är säkerheten hög och tjuvar och annat patrask gör bäst i att hålla fingrarna i styr om de inte vill spendera en lång tid i stadens fängelsehålor eller till och med mista huvudet.

A. Prags slott

Prags slott är stadens mäktigaste byggnad med anor från stadens grundande. Härifrån har härskarna av Böhmen styrt staden i århundraden och genom alla tider har slottet symboliserat makt och rikedom. Under slutskedet av trettioåriga kriget plundrades slottet av giriga svenskar som försvann med ett väldigt krigsbyte men sedan dess har slottets rikedomar åter byggts upp. Slottet vaktas av en stor trupp vältränade soldater.

B. St. Vitus katedralen

Den väldiga St. Vitus katedralen är byggd i gotisk stil och är säte för ärkebiskopen av Prag. Här har många av Böhmens kungar och drottningar begravts och i en förgylld glasmonter kan man skåda St. Vitus arm. En helig relik som en gång i tiden skänktes till Böhmens härskare för att underlätta konverteringen till kristendomen. om rollpersonerna vill se armen måste de betala 3 öre i entré. Efter besöket har rollpersonerna SiM +5% på sitt nästa färdighetsslag.

C. Strahov kloster

Till Strahov kloster kommer många pilgrimer. Här finns nämligen en av kristendomens största bibliotek med samlingar från alla tiders största tänkare och kristendomens förkämpar. Det sägs att det finns över 18.000 volymer och skrifter i klostret och munkarna som arbetar här ser noga till att ständigt fylla på lagret. Strahov kloster blev också plundrat av svenskarna i slutet av trettioåriga kriget och det var då de kom över bland annat silverbibeln och djävulsbibeln.

Vill rollpersonerna besöka Strahov klosters bibliotek går det bra. Stränga munkar ser dock till att rollpersonerna skänker en donation till klostret och att de inte stjäl några viktiga böcker eller andra dokument.

D. St. Nicolas kyrka

St. Nicolas kyrka är en häpnadsväckande kyrka som färdigställdes så sent som 1735. När bygget stod färdigt kunde äntligen Pragborna andas ut för den gamla stadskyrkan som de hitintills använt sig av var sliten och ovärdig en stad som Prag. Nu kan de kristna med stolthet tillbe sin gud i den vita kyrkan med de glänsande spirorna. Dagligen hålls det mässor och olika ceremonier i kyrkan och rollpersonerna är oftast välkomna utom vid privata ceremonier som bröllop och begravningar.

E. Château Schubenblatz

Detta skott är en av de lyxigaste och mest utsmyckade byggnaderna i Prag. Här bor änkan Franka Schubenblatz tillsammans med sina hundar. Händelserna som utspelar sig på Château Schubenblatz beskrivs utförligare i kapitel 8, Madame Frankas Bal.

F. Karlsbron

Det som förbinder Slottsdistriktet med Gamla stan är Karlsbron. Denna mastodont till byggnadsverk är 516 meter lång och 10 meter bred och tog över 50 år att bygga. Dekorerad med många statyer spänner sig stenbron över floden Moldau och är stadens mest besökta sevärdhet. Tusentals människor passerar dagligen över bron på väg till arbetet eller för att göra ärenden på andra sidan staden.

Lillsidan

Söder om Slottsdistriktet breder Lillsidan ut sig runt Petrinberget. Här bor det många nyrika köpmän och officerare från den habsburgska armén. Lillsidan är ett rikt område och ofta kan man se dess invånare ströva upp på det naturskönа Petrinberget med en flaska vin i sin ena hand och någon kär vän i den andra.

G. Klaus Taubers hus

I ett större hus av vitt tegel med rött tak bor stadsrådet Klaus Tauber tillika medlem av De grå fiskarna. I huset bor förutom Klaus även hans fru Beate och barnen Sebastian och Dora. Händelserna som utspelas här beskrivs utförligare i kapitel 4, De första ledtrådarna och kapitel 6, Mordet på Klaus Tauber.

Gamla stan

Som namnet antyder är gamla stan Prags äldsta distrikt. Här tränger sig byggnader i gotisk-, renässans- och barockstil med varandra. Här finns människor från alla samhällsklasser att finna och tavernorna, värdshusen och handelsbodarna är många. På grund av att husen ofta sitter vägg i vägg är rädslan för en storbrand mycket stor. Till gamla stan räknas området som är öster om floden Moldau och innanför den gamla ringmuren.

H. Hästmarknaden

Hästmarknaden är en bred avlång boulevard som dagtid fungerar som ett stort torg. Här köps och säljs hästar, mulor, åsnor, foder och alla tillbehör som man behöver för att sköta om en häst. Trots all hästhandel finns det även en hel del andra djurmarknader och slakterier i om-

rådet. Området luktar inte allt för gott på grund av all djuravföring men vill man hitta en god häst är det hit man måste bege sig.

I. Gamlastantorget

Vill man hitta något i Prag så ska man bege sig till Gamlastantorget. Här finns det försäljare för allt och tyvärr också en hel del ficktjuvar. Kan man bara hålla reda på sin börs kan man räkna med att göra en hel del affärer när man besöker torget. Många av handelsmännen är judar och med dessa kan man räkna med en hel del diskuterande innan man kan avsluta en affär. Trots alla stånd och handelsbodar finns det ändå något märkligt på torget. På det gamla rådhuset fasad finns en enorm astrologisk klocka uppmonterad. Klockan som är cirka åtta meter hög visar zodiakens tolv tecken men även solen och månens gång över himlavalvet. En i sanning märklig uppfinning. Klockan har ingenting med äventyret att göra men spelledaren kan använda sig av den för falska spår eller som ett tillhåll för tjuvar.

J. Karlsuniversitetet

Karlsuniversitetet är ett av Prags stora stoltheter. Grundat 1348 av kung Karl I av Böhmen med Paris universitet som förebild. Med den romerska kyrkan som sin högra vapendragare tillåter Prags universitet bara katolska elever men de som antas kan räkna med en utbildning i europeisk toppklass. Teologi och medicin är universitets huvudfakulteter. På Karlsuniversitetet huserar Jiri Prazak, en medlem av De grå fiskarna. Om rollpersonerna besöker bibliotek eller snokar för mycket kommer Jiri troligast att upptäcka deras aktiviteter. Söker rollpersonerna på universitetet efter en kodknäckare kommer de att bli rekommenderade till Jiri Prazak. Dock kommer ett sådant möte att höja De grå fiskarnas beredskap med 1 snäpp.

K. Kruttornet

Detta majestätiska torn höjer sig som en kil över Prag. Med en höjd på 65 meter finns det ingen byggnad i staden som kan matcha Kruttornet. Det märkliga namnet kommer av att Prags garnison förvarar ett stort förråd av krut i tornet. De händelser som utspelar sig här beskrivs utförligt i kapitel 9, Möte med Mordecai.

Josefov

De gamla judekvarteren (josefov) tillhör Prags äldsta område. Att judarna har samlats i denna lilla stadsdel har mer med ekonomiska faktorer att göra än att de tvingats att bo tillsammans. Härifrån har judarna kontroll över stora delar av handeln, speciellt bankverksamheten och juvelhandeln.

L. Staronova synagoga

Staronova synagoga är en av de äldsta synagogerna i Europa. Den har anor från slutet av 1200-talet och är byggd i gotisk stil. På grund av synagogans smala fönster anses den ovanligt mörk och dyster. Synagogan är ändå välbesökt av stadens judar och det finns alltid några rabbiner på plats redo att hjälpa till i tvistemål eller för att tolka de heliga skrifterna. Bakom synagogan finns ett stort husfritt område som är judarnas begravningsplats. I synagogan har Rabbi Lowenstein stort inflytande och det är oftast här han tillbringar dagarna. Mer om rabbinen finns att läsa på många ställen i äventyret. Begravningsplatsen beskrivs dock utförligt i kapitel 10, Rabbi Loews mausoleum.



M. Rosenbergs bokhandel

Juda Rosenberg är en äldre jude med långt vitt skägg och en besynnerlig uppsyn. Han tar alltid vänligt emot sina kunder men ger tyvärr ett rätt förvirrat intryck. Ger man dock bara Juda den tid han behöver kan han dock rota fram bland sina luntor de mest konstiga böcker och pergamentrullar. Juda är dock stenhård i sina förhandlingar (Retorik 75% (hökare)) och rollpersonerna kommer att få betala dyrt för alla inköp som de gör här. Dock är bokhandeln fylld med information som kan vara nyttig för rollpersonerna och spelledaren bör utnyttja chansen att driva spelarna halvt till vansinne innan någon information överlämnas av Juda.

N. Steinbergs juvelerarbutik

I en rustik tvåvåningsbyggnad i tysk stil har Aaron Steinberg sin juvelerarbutik. Det första man möts av när man besöker butiken är en bastant ekdörr med en dörrklappa format som ett demonhuvud. Många har vänt vid denna hemskhet men den som vågar sig in i butiken kan både sälja och fynda juveler av alla de slag. Aaron är inte petig och kan tänka sig att köpa tjuvgods, dock till ett kraftigt reducerat pris givetvis. Aaron har annars ett rykte om sig att vara en man med många hemligheter. Även andra judar brukar undvika honom om det går. Att ett och annat ockult föremål har passerats hans händer är det ingen som tvivlar på.

O. Mordecais hus

I ett större bostadskomplex med många ingångar och lägenheter bor Mordecai med sin dotter Danka. Om huset kallas Mordecais hus för att att Mordecai äger det eller för att han har bott där så länge någon kan minnas förtäljer inte historien men vad som är sant är att Mordecai har en egen trappuppgång och har den största lägenheten i huset. Mordecai och händelserna i hans hus berättas det mer om i kapitel 5, Branden och i kapitel 9, Möte med Mordecai.

P. Den trånga gränden

I mitten av av Josefov finns en gränd som kallas Den trånga gränden. Går man in i gränden som bara är en meter bred och mycket mörk kommer man till Den förbjudna trappan. Att trappan kallas så beror på att det är förbjudet för judar att beträda trappan. Varför det är så är det ingen som vet men alla är överens att inget gott kan komma från att vandra ner för trappan. Händelser vid denna plats beskrivs i kapitel 11, Kabbalisternas bas.

Q. Den röda dörren

Den röda dörren är ett värdshus med tre våningar. Värdshuset sköts vid äventyrets början av Madame Anna men efter hennes död låter ägaren en ny föreståndare ta han om driften av värdshuset. Den röda dörren har redan presenterats i kapitel 1, Den röda dörren och fler händelser inträffar i kapitel 7, Det hemliga mötet.

Nya stan

I mitten av 1300-talet hade Prag växtverk. För att råda bot på den akuta bostadsbristen lät kung Karl I anlägga de första husen utanför den gamla stadsmuren. Med tiden kom detta område att kallas för Nya stan och distriktet svällde upp och blev snabbt Prags största. En del av bygget omfattade även en ny och mäktig försvarsmur som kunde stå emot det nya vapnet kanonen. Annars är Nya stan känd för sin skickliga hantverkare och mindre kyrkor. Det finns även här en botanisk trädgård och ett dårhus.

R. Polisstationen

Polisstationen i nya stan är en sliten kåk i grå sten med fallfärdigt tak. Det var många årtionden sedan någon utförde något som helst underhåll på byggnaden och därför har polisstationen fått öknamnet stenruinen. Dock är den polisstyrka som utgår från byggnaden inte att leka med. Poliserna är inte rädda att använda sig av hårdnyporna när de känner för det och att låta piskan vina i fängelsehålorna hör mer till vanligheterna än ovanligheterna. Det är till denna polisstation som rollpersonerna förs till i slutet av kapitel 1, Den röda dörren.

S. St. Agnes kloster

St. Agnes kloster är en gammal grå stenbyggnad som har sett sina bättre dagar. I klostret förvaras främst unga kvinnor under vedervärdiga förhållande tills deras fäder finner att tiden är inne att hämta ut dem. Den kristna läran som lärs ut är dock förstklassig och de unga kvinnor som spenderar en längre tid här kommer att kunna bibeln innan och utantill. Många kvinnor lär sig även att bemästra ämnen som biologi, broderi och kyrklig musik.

T. St. Clemens kyrka

Det är från St. Clemens kyrkan som prästen Marek Koza (ledare för De grå fiskarna) spyr ut sitt antisemitiska budskap och hat mot alla ickekristna. Kyrkan som är i rött tegel har börjat dra fulla hus av människor som vill höra vad prästen har att säga. De flesta nickar bifallande och beskyller judarna för deras olyckor. Om rollpersonerna kommer till St. Clemens kyrka får spelledaren bestämma vad som kommer att hända. Dock bör de känna hatet som likt ett osynligt moln förgiftar alla som kommer i kontakt med det.

U. Trumpojken

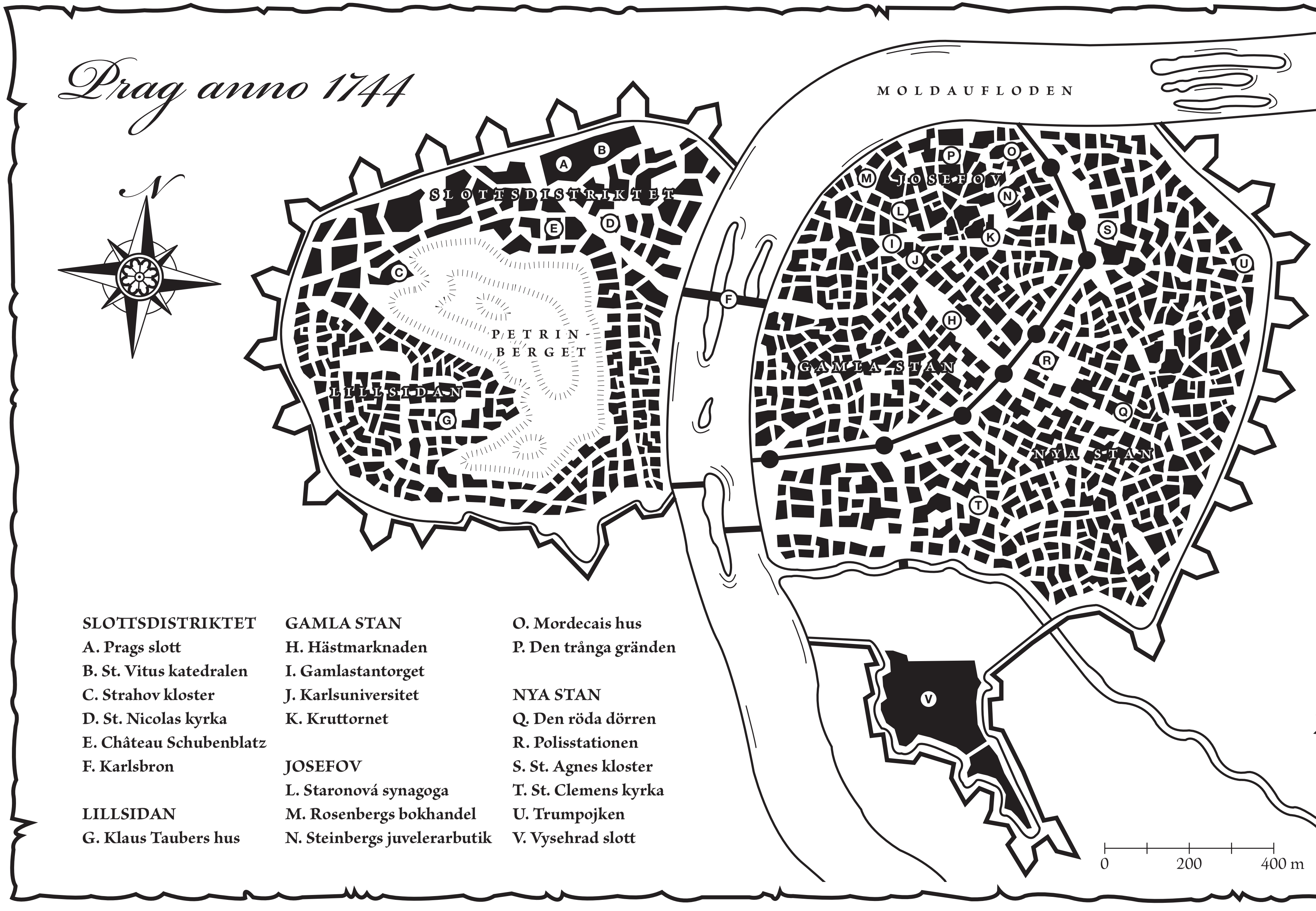
Trumpojken är ett litet värdshus där Anna Rosenknopfs syster Elisabeta arbetar som köksa. Värdshuset är känt för det egenproducerade ölet som säljs i otroliga mängder varje kväll. Sång och kamratskap är Trumpojkens kännetecken och ofta kan man se samma människor komma in varje dag för en öl och för att diskutera sina problem med varandra.

V. Vysehrad slott

Strax söder om Nya stan ligger Vysehrad slott. Ett slott med anor från 1000-talet men det var först när Nya stan började befästas som den fick sitt nuvarande användningsområde. Slottet blev ett fort och började användas av den habsburgiska armén. Här finns alltid en del av Böhmens armé stationerad och det är ett utmärkt träningscenter för rekryter.

Innanför Vysehrads murar finns även St. Pauls och Peters katedral. I nära anslutning till denna heliga plats finns en stor kyrkogård där många kända adelsmän, artister, tänkare, kyrkomän och andra har låtit sig begravas.




Prag anno 1744
N
MOLDAUFLODEN
SLOTTSDISTRIKTET
PETRIN-BERGET
LILLSIDAN
JOSEFOV
GAMLA STAN
NYA STAN
0
200
400 m
SLOTTSDISTRIKTET
A. Prags slott
B. St. Vitus katedralen
C. Strahov kloster
D. St. Nicolas kyrka
E. Château Schubenblatz
F. Karlsbron
LILLSIDAN
G. Klaus Taubers hus
GAMLA STAN
H. Hästmarknaden
I. Gamlastantorget
J. Karlsuniversitet
K. Kruttornet
JOSEFOV
L. Staronová synagoga
M. Rosenbergs bokhandel
N. Steinbergs juvelerarbutik
O. Mordecais hus
P. Den trånga gränden
NYA STAN
Q. Den röda dörren
R. Polisstationen
S. St. Agnes kloster
T. St. Clemens kyrka
U. Trumpojken
V. Vysehrad slott

3. Flyktiga händelser

Prag är i mitten av 1700-talet en av europas största och vackraste städer. På dagtid myllrar huvudgatorna och torgen av människor och på natten sker många illdåd i stadens mörka gränder. Var fjärde timme ska ett slag på nedanstående tabell göras med 1T20 för att avgöra om någon intressant händelse inträffar. Spelledaren kan givitvis välja att kasta in någon av händelserna när helst det passar eller om äventyret börjas kännas segt.

1-10	Inget speciellt inträffar
11	Kapten La Mouche
12	Amulettförsäljaren
13	Slaskhinken
14	Den flyende nunnan
15	Dam i bryderi
16	Starke Adolfini
17	Antisemitisk attack
18	Mystisk viskning
19	Fylleslaget
20	Främlingen

Kapten La Mouche

Någonstans i Prag sitter den försupne kapten La Mouche och spenderar sina surt förvärvade pengar. Börsen har dock på senare tid sinat snabbare än han hunnit fylla på den. Därför är han vred och sur när han nu inser att han snart måste ta värvning igen i någon av europas arméer.

Rollpersonerna kan möta La Mouche på en krog eller ett värdshus och när den gamla kaptenen får syn på dem ser han sin chans att tjäna lite pengar. La Mouche tar sin vinflaska och frågar om rollpersonerna är intresserad av att spela lite kort med honom, med ”blygsamma” insatser givetvis. Om rollpersonerna antar erbjudandet märker de fort att kapten La Mouche är en usel kortspelare. De kommer snabbt att tömma kaptenens börs men allt är inte frid och fröjd med det. Kapten La Mouche anklagar den av rollpersonerna som vunnit mest för att vara en fuskare och utmanar denne på en duell i gryningen, svärd eller pistol är den utpekades val. Ett liknande förlopp utspelar sig också om rollpersonerna nekar att spela kort med kapten La Mouche som då anklagar någon av rollpersonerna för att ha kränkt hans heder genom sitt nekande. Denna duell kan med bravur genomföras med hjälp av artikeln Code Duello som finns att ladda ner från Riotminds hemsida. I detta fall har kapten La Mouche en sekond som heter Pierre Chéron.

Om La Mouche mot alla odds vinner pengar av rollpersonerna kommer han att skrocka gott åt deras uselhet och hånfullt beställa in mer vin och mat på deras bekostnad. Om rollpersonerna inte vill fortsätta spela för att de förlorar för mycket kan det tänkas att La Mouche är villig att spela kvitt eller dubbelt där det gäller att dra det högsta kortet. Förlorar kapten La Mouche ett sådant förlopp kommer han argt välta spelbordet åt sidan för att sedan storma ut ur lokalen i vredesmod.



Kapten La Mouche

Kapten Maurice La Mouche är en krigsveteran med erfarenhet från det polska tronföljdskriget. Efter kriget har han försökt sig på en karriär som äventyrare men inte varit speciellt lyckad.

Grundegenskaper: STY 13, FYS 10, SMI 10, STO 10, INT 12, PER 12, KON 8, PSY 13.
TKP: 20. **SB:** 1T3. **IM:** 0. **FFL:** 10. **SM:** -1.
Stridsfärdigheter: Breda klingor 53% (extra attack, kavallerichock), Enhandseldvapen 50% (dra vapen), Slagsmål 28%.
Färdigheter: Rida 43% (kavallerist), Retorik 55%, Spel och dobbel 23%, Taktik 43%.
Språkfärdigheter: Språk (franska) 40% (språkbegåvning), Språk (tyska) 30%, Läsa och skriva (latinska alfabetet) 30%.
Duellrykte: +3.
Vapen: *Medeltung flintlåspistol*, OM ±0%, IM +3, skada 2T8 (BS≥8), räckvidd 1-15/15-30, haveri 94-00, P/SR 1/4.
Ryttarsabel, OM ±0%, IM+5, skada 1T10 (BS≥7).
Utrustning: Kulor och krut (10 avfyringar), börs med 5 daler.

Amulettförsäljaren

På ett mindre torg möts rollpersonerna av en man som bär slitna kläder och en smutsig hatt. I sina händer bär mannen på en stor låda som innehåller träamuletter föreställande olika helgon. Amuletterna är inte speciellt välsnidade men ganska gulliga. Mannen som heter Rastislav försöker påträngande sälja sina amuletter som han påstår är helgade av ärkebiskopen. Rastislav försäljningsargument är att man behöver en amulett för varje åkomma, St. Cecilia för halsont, St. Paulus för ryggproblem, St. Josef för nariga händer och så vidare. Rastislav vill ha 1 mark för varje amulett. Vill rollpersonerna inte köpa någon amulett blir Rastislav sur och börjar kalla dem för gudlösa syndare som snart kommer att brinna i helvetet. Han kastar också en snöboll efter dem.

Slaskhinken

"Se upp där nere", är det sista rollpersonerna hör innan en slaskhink töms ovanför deras huvuden. Hinken innehåller bland annat matrester och urin och en av rollpersonerna (spelledaren bestämmer vilken) blir så rejält träffad av slasket att denne omedelbart måste tvätta sig och byta till rena kläder.

Knackar irriterade rollpersoner på det hus varifrån slasket kom ifrån öppnas dörren efter en lång minut av en gammal man med långt skägg och få tänder. Den gamle mannen är halvt blind och nästan döv så därför håller han en stor lur mot sitt ena öra. Detta spelar dock inte så stor roll eftersom mannen som heter Dominik också är halvt senil och därför lever i sin egna lilla låtsasvärld. Om rollpersonerna lyckas förklara för Dominik (som bara talar tjeckiska) att de blev träffade av slasket erbjuder han dem 2 öre i kompensation. Detta är dock svårt att få Dominik att förstå och det hela kan lika väl resultera i att han istället bryter ut i sång eller försöker sig på en lustig dans.

Den flyende nunnan

Genom folkmassorna tränger sig en ung flicka igenom som verkar ha bråttom. Hon tittar hela tiden oroligt över axeln och märker inte att hon springer in i den störste av rollpersonerna och faller platt på den snöleriga marken. Förskräckt försöker hon dölja sin hemlighet men det är för sent. Under hennes mantel kan rollpersonerna skymta en svart nunnedräkt. Flickan ber rollpersonerna att inte avslöja hennes hemlighet och att inte föra henne tillbaka till St. Agnes kloster.

Den unga flickan vars riktiga namn är Constanze von Hazek är på rymmen från St. Agnes nunnekloster. Hon blev ditskickad av sin stränge far när han upptäckte att hon hade förälskat sig i en av hans tjänarnas söner. I sin vrede lät fadern skicka henne i kloster och där ska hon stanna tills fadern har hittat ett lämpligare parti åt sin kärlekskranke dotter.

Om rollpersonerna för Constanze tillbaka till klostret eller till hennes far (som bor på Lillsidan) kan de räkna med 1 dal var i belöning. Constanze kommer dock att förbanna deras namn när hon åter förtvivlat släpas in i nunneklostret.

Bestämmer sig rollpersonerna istället för att hjälpa den unga flickan kan hon berätta att hon är på väg till en droska som kommer att ta henne till Wien. Där väntar hennes halvbror på att hon ska anlända. Halvbrodern hatar fadern lika mycket som Constanze fruktar honom och han skulle se det som den ultimata hämnden om hon kom och stannade hos honom. Droskan går om en halvtimme från Gamlastantorget. Med rollpersonerna som eskort kommer hon fram precis i tid för avgång och hon vinkar glatt farväl när droskan börjar rulla.

Dam i bryderi

Utanför en smedja har värmen från ugnarna gjort att snön har smält till en stor pöl på gatan utanför. Över pölen som är cirka 5 cm djup har någon placerat en smal planka för att man ska torrskodd kunna ta sig över pölen. Framför pölen står en vackert klädd dam som ser tvekande ut, tydligen har hon stora betänkligheter över om hon kan hålla balansen på plankan. Om någon av rollpersonerna anmäler sig som frivillig kommer damen att ta rollpersonens hand och vandra över plankan medan rollpersonen får vandra i pölen. Denna vänliga tjänst tackas med en klapp på axeln och ett leende som får vilken karl som helst att bli generad. Därefter försvinner damen in i folkmassorna för att aldrig synas till igen.

Vad rollpersonerna inte vet är att damen är den skickliga ficktjuven Sonia Hegerova. Också kallad Röda-Sonia på grund av sitt eldröda hår. Under överfärden på plankan kommer Sonia att försöka stjäla ett föremål (börs, klocka eller ring) av hennes hjälpare. Sonia har färdigheten Stjäla föremål 80%. Lyckas hon med sitt försök kommer rollpersonen långt senare att märka att han missar ett värdefullt föremål. Blir däremot Sonia tagen på bar gärning kommer hon omedelbart att försöka fly in i folkmassorna. Om hon blir fasttagen får spelledaren hitta på händelseförloppet. Ficktjuvar brukas dock straffas hårt av polisen i Prag.

Starke Adolfini

På ett mindre torg har ett större tält satts upp och på en skylt över ingången står det "Se världens åttonde underverk. Starke Adolfini, obesegrad mästare av London, Paris, Wien och Berlin". Utanför tältet stor

en kortväxt inropare som försöker locka in folk i tältet för att se Starke Adolfini. Det kostar fem öre att beträda tältet och väl inne får rollpersonerna se den störste människa de någonsin sett. Starke Adolfini är nästan två meter lång och har svällande muskler (STY 18). Det mest framstående är dock den jättelika svarta mustaschen som Adolfini har under näsan.

Under den tid som rollpersonerna är i tältet får de känna på vikter som de knappt kan lyfta med två händer som Starke Adolfini med lätthet lyfter över huvudet, ofta med bara en hand.

Om någon av rollpersonerna är av den storväxta typen kan det hända att Starke Adolfini utmanar denne på duell. En belöning på 5 mark utlovas om rollpersonen kan besegra Adolfini. Vad det är för sorts utmaning som det rör sig om är upp till spelledaren att bestämma. Dock bör det vara armbrytning, dragkamp, viktlyftning eller något liknande. Den av deltagarna som lyckas bäst med ett differensslag med grundegenskapen Styrka vinner.

Antisemitisk attack

På ett större torg uppstår ett mindre tumult mellan en jude och en kristen. Den kristne anklagar juden för att ha lurat honom och genast får han medhåll från ”falska” vittnen som påstår sig ha sett än det ena och än det andra. Summan av kardemumman är i alla fall att juden har lurat den kristne på pengar och nu ska rättvisan skipas.

Om rollpersonerna inte agerar nu och försvarar juden, det räcker med ett lyckat Retorik-slag för att få den uppretade lynchmobben att backa undan, kommer denne att misshandlas och sedan kastas ner i en brunn där denne ska få tid att ”reflektera” över sina synder. Visar rollpersonerna aggresiva tendenser kommer hopen också att backa undan eftersom ingen vill riskera att bli skadad för att försvara falska anklagelser.

Juden som heter Amon är givetvis helt oskyldig till anklagelserna och det enda han är skyldig till är att ha gjort en god affär. Om rollpersonerna räddar Amon så kommer de inte ens att få ett tack. Amon är nämligen så rädd efter händelsen att han flyr så snabbt han kan till Josefov för att söka skydd i sitt hem.

Mystisk viskning

Denna händelse kan bara inträffa om Rabbi Lowenstein och kabbalisterna känner sig hotade eller förföljda av rollpersonerna. Rabbinen kommer då att använda sin förmåga Mekubbals At 10 för att skrämma en eller flera av rollpersonerna. Förmågan gör att de drabbade hör en mystisk röst som viskar i deras öra:

Vi vet vilka ni är och vad ni håller på med. Ni vandrar efter en farlig väg. Ge er av från Prag om ni håller livet kärt.

Fylleslaget

En sen kväll när rollpersonerna vandrar genom Prags gator kommer de fram till ett värdshus där det är ett fasligt liv. Man kan höra högljudda mansröster, kvinnor som skrattar, enstaka pistolskott, krasch och bang. Tittar rollpersonerna in ser de att en pluton soldater håller under ett våldsamt fyllerus på att förstöra värdshuset. Överallt finns det soldater och kvinnor av tvivelaktig karaktär som super, slåss och kurtiserar med varandra. Den skrämda värdshusvärden har bundits vid en en stol och protesterar högljutt mot att soldaterna håller på att förstöra hans värdshus.

Soldaterna tillhör ett kompani som har varit borta från civilisationen under lång tid och nu försöker ta igen den förlorade tiden. Är någon av rollpersonerna kvinnor riskerar denna att bli indragen i ”festligheterna” av en lönnfet soldat med klibbiga händer. Hur hela denna händelse utvecklar sig är upp till spelledaren att bestämma. Soldaterna har samma värden som soldaterna på sidan 11.



Främlingen

En mystisk förklädd främling kommer fram till rollpersonerna och ber att få prata med dem. Främlingen frågar rollpersonerna om de är intresserade av att köpa två spanska flintlåspistoler (tunga) med silverinlägg. Pistolerna är av ypperlig kvalite och har inskriptionerna ”Pedro Barrado 1714” och ”Juan Paredes 1719”. Båda pistolerna är stulna och främlingen är en hälare som försöker tjäna en hacka på dem. Pistolerna är värda över 300 mark styck men främlingen vill bara ha 200 mark och priset kan prutas. Främlingen har Retorik 45% (hökare).

Båda pistolernas rättmätiga ägare är en vapensamlare vid namn Albrecht Münch. Om spelledaren vill kan rollpersonerna hamna i knipa om de köper pistolerna och visar upp dem offentligt. Albrecht är mycket upprörd över att hans pistoler stulits och det kan tänkas att han hyr in några busar för att återta pistolerna. Albrecht kan också tänkas vara på madame Frankas bal och göra stort väsen av sig ifall han får reda på att hans stulna egendom visas upp av rollpersonerna.

4. De första ledtrådarna

När rollpersonerna har slippit ur inspektör Jörg Ottos klor kan de göra vad de vill. Antingen stannar de kvar i Prag och försöker lösa mordet på Anna Rosenknopf eller så lämnar de staden.

Gör rollpersonerna det sistnämna kommer Jörg Otto som håller rollpersonerna under övervakning genom Vaclac Promoniev att sända tjugo poliser efter rollpersonerna för att arrestera dem. Blir rollpersonerna tillfångatagna blir de släpade tillbaka till Prag i kedjor och efter en snabb rättegång finnes de skyldiga till mordet och sedan hängs de på Gamlastantorget.

Om rollpersonerna stannar kvar i Prag är det en god start om rollpersonerna undersöker brottsplatsen. Anna Rosenknopfs rum innehåller en hel del ledtrådar.

Meddelandet i kaminen

Om någon av rollpersonerna undersöker kaminen och lyckas med ett Iakttaga-slag (SiM +25%) hittar denne en halvt uppbrunnen papperslapp. På papperslappen finns det några mystiska ord nertecknade och längst ner på lappen finns en signatur föreställande en fisk (de grå fiskarnas emblem). Om rollpersonerna hittar lappen så ska spelledaren överlämna spelhjälpmedel 1 till spelarna.

Anna Rosenknopfs kropp

Undersöker rollpersonerna Anna Rosenknopfs kropp krävs det ingen större kunskap för att avgöra hennes dödsorsak. Struphuvudet är nämligen krossat och hon måste ha gått en smärtsam död till mötes. Det enda mystiska som rollpersonerna kan hitta på Annas kropp är en tatuering på hennes högra handled. Tatueringen föreställer en fisk och är densamme som finns på meddelandet i kaminen.

Fisk-symbolen

Med färdigheten Mystiksymbolism kan rollpersonerna avgöra att fisksymbolen är en tidig hemlig symbol för kristendomen. Ett lyckat Teologi-slag avslöjar att fisksymbolen kommer från grekland och står för ordet Ichthus vilket betyder just fisk. Ichthus är en grekisk akronym för: *Jesus Kristus Guds son är frälsaren.*

Om rollpersonerna inte själva kan lösa symbolens betydelse så kan de försöka hitta information om den i ett större bibliotek (Karlsuniversitet, Strahov kloster eller Juda Rosenbergs bokhandel). Ett sådant sökande ger SiM +25%.

Förhör av personalen

Om rollpersonerna gör förfrågningar bland personalen är den tyvärr mycket förtegen. Det enda mystiska personalen kan vittna om är att en servitör som heter Ernst Glück för några veckor sedan sade sig ha fått ärva en mindre förmögenhet från en okänd farbror. Ernst hade således sagt upp sig med omedelbar verkan och har sedan den dagen inte synts till.

Rollpersonerna upptäcker också att kyparen Oskar Stegemann är misstänksamt nervös när de talar till honom, nästan som om han undanhåller dem information. Om rollpersonerna förhör Oskar kan det hända att han avslöjar något. Vid förhöret används färdigheten Retorik. Den stackars Oskar har 40% på sitt GE-slag. Hotar rollpersonerna honom med tortyr får Oskar SiM -10%. Används däremot tortyr på Oskar tjurar han till och får SiM +10%.

Lyckas förhöret avslöjar Oskar att madame Anna var en kvinna med många hemligheter. Hon var bland annat stadsrådet Klaus Taubers älskarinna och hon hade sedan tidigare en dotter som hon lät adopterade bort. Dessutom höll hon hemliga möten i källaren under sena nätter med okänt sällskap. Han vet ingenting om Ernst Glück än det som den övriga personalen har berättat. Det är allt som Oskar avslöjar innan han svimmar av pressen.

Förhör med Klaus Tauber

Beger sig rollpersonerna till Klaus Taubers hus kommer de att bli vänligt bemötta. En betjänt visar in rollpersorna till ett fint kontor där Klaus Tauber befinner sig. Klaus bjuder rollpersonerna på konjak och en cigarr. När han får höra deras ärende blir han bestört. Han svär sin oskuld men erkänner att han kände madame Anna. Han ber dock rollpersonerna att tala tyst om henne eftersom hans fru inte skulle bli speciellt glad om hon fick reda på sanningen.

Klaus är inte mycket till hjälp men han påstår att Anna har en syster som heter Elisabeta som arbetar på värdshuset Trumpojken. Kanske vet hon något. Klaus oro gör att De grå fiskarnas beredskap höjs ett snäpp.

Annas bortadopterade dotter

Kanske tror rollpersonerna att Annas död har något att göra med hennes bortadopterade dotter. Detta är dock ett villospår och den ende numera som vet sanningen om dottern är Klaus Tauber. Under en het natt tillsammans

berättade Anna att hon lät adoptera bort sitt barn till en bondefamilj. Dottern heter numera Mila Witting och bor utanför staden Pilzen med sin nya familj.

Elisabeta

Om rollpersonerna besöker värdshuset Trumpojken hittar de mycket riktigt Annas syster Elisabeta. Hon har ännu inte hört att hennes syster blivit mördad och blir därför mycket ledsen när hon hör nyheten och börjar gråta. Elisabeta kan efter att hon torkat tårarna berätta att hon och Anna glidit ifrån varandra de senaste fem åren och att de inte har talat med varandra på över ett halvår. Hon har ingen vettig information att ge rollpersonerna som snabbt inser att hon inte har något med mordet att göra.

Skulle rollpersonerna fråga om Annas dotter kommer Elisabeta att påstå att barnet dog i plötslig spädbarnsdöd. Elisabeta tror att detta är sant eftersom hon inte vet att Anna adopterade bort dottern. Om dotterns fader vet hon ingenting.

Det kodade meddelandet

Det kodade meddelandet som rollpersonerna hittade i kaminen är skrivet av Jiri Prazak. Jiri har använt sig av Vigenére-chiffret för att koda meddelandat. En rollperson som lyckas med färdigheten Läsa/skriva (med fördjupningen Chiffertydare) antager att meddelandet troligast är skriven med Vigenére-chiffer. Denne vet också att man både behöver en Vigenére-tabell och ett nyckelord för att lösa meddelandet.

Vigenére-tabellen är inte så svår att få tag på. Den finns att finna i Juda Rosenbergs bokhandel och på Karlsuniversitetet. Dock måste rollpersonerna vara försiktiga när de är på Karlsuniversitetet så att inte Jiri Prazak får reda på vad de håller på med. Om denne som är universitetets bäste kodknäckare får reda på vad de snokande rollpersonerna håller på med höjs De grå fiskarnas beredskap med ett snäpp.

Nyckelordet som rollpersonerna behöver för att tyda det kodade meddelandet är betydligt svårare att få tag i. Nyckelordet är det grekiska ordet ICHTHUS som betyder fisk. Det finns två sätt att få tag i nyckelordet. Det första är att de löser Fisk-emblemets mysterium och utgår från att det är nyckelordet. Det andra sättet är att fråga den döende Klaus Tauber (se nedan).

Hur man löser koden

När rollpersonerna har fått tag i både Vigenére-tabellen och nyckelordet kan de lösa den mystiska koden. Rollpersoner som har fördjupningen Chiffertydare vet hur man löser en Vigenére-kod och spelledaren kan därför hjälpa spelarna att komma igång. Om inte måste rollpersonerna hitta någon som kan hjälpa dem med koden. Hur än rollpersonerna löser koden så går det till på detta sätt att lösa koden.

Låt oss ta de två första orden i koden och placera nyckelordet ovanför. Som ni kan se struntar man i mellanslag och låter nyckelordet fortlöpa direkt efter varandra. Nu ser vi att den första kodade bokstaven som är V hör ihop med Nyckelbokstaven I. Nu går vi till Vigenére-tabellen och letar upp bokstaven I på den vågrätta linjen (överst). När vi hittat I följer vi den raden lodrätt neråt tills vi hittar bokstaven V. När vi funnit V följer vi den vågrätt till den lodräta linjen till vänster och finner bokstaven N som är den första bokstaven i det kodade meddelandet. Så fortsätter proceduren till hela meddelandet är avkodat.

Nyckelord:	I	C	H	T	H	-	U	S	I	C	-
Kod:	**V**	**A**	**Z**	**J**	**H**	**-**	**D**	**R**	**Ä**	**G**	**-**
Avkodat:	N	Ä	S	T	A	-	M	Ö	T	E	-

När spelarna förstår hur man avkodar meddelandet är det bara för dem att sätta igång (det lär ta en liten stund). Hela det avkodade meddelandet lyder:

Nästa möte fredag
Klockan tjugotre
Den vanliga mötesplatsen

Nästa fredag är den 21 februari. Rollpersonerna anlände till Prag måndag den 17 februari och hittade meddelandet (troligast) tisdag den 18 februari. Rollpersonerna har tre dagar på sig att ta reda på var den vanliga mötesplatsen ligger som är källaren på värdshuset Den röda dörren. Det finns två sätt att få reda på detta. Antingen förhör rollpersonerna den nervöse kyparen Oskar Stegemann och listar ut sanningen den vägen eller så frågar rollpersonerna den döende Klaus Tauber (se nedan).

Ernst Glück

Trots att rollpersonerna troligast inte misstänker att Ernst Glück har något med saken att göra är han en viktig pusselbit för dem. Ernst har nämligen tre hemligheter som han bär på.

- Hemlighet 1. Ernst Glück sålde information om De grå fiskarna till Kabbalisterna. För detta fick han mycket guld. Det är därför som Ernst är nyrik och inte för något arv från en okänd farbror. Ernst vet att alla fem medlemmar av den inre cirkeln är på Kabbalisternas dödslista. Han vet också att Kabbalisterna har väckt något monster ur sin vila och utnyttjar nu dess tjänster för att röja De grå fiskarna ur vägen.

- Hemlighet 2. Ernst vet var Kabbalisternas hemliga gömställe finns. Han har aldrig varit inne i gömstället men vet vilken gränd man måste vandra igenom för att hitta till lejonets kula.

- Hemlighet 3. Även om Ernst är före detta sympatisör för De grå fiskarna vet han förvånadsvärt lite om dem. Han vet egentligen bara att sällskapet existerar, vad deras mål är och vilka som är i den inre cirkeln.

Om rollpersonerna beslutar sig för att leta efter Ernst Glück bör de inte finna honom förrän tidigast efter mordet på Heinz Hermaneck (se kapitel 7).

Ernst Glücks öde och erbjudande

Efter att Ernst Glück fick sitt guld av kabbalisterna har han levt som ett furste. Det första han gjorde var att köpa sig en uppsättning kläder med det senaste modet från Paris. Därefter har han ätit på de bästa restaurangerna, supit i de finaste salongerna och förlustat sig på de dyraste bordellerna. Han har inte förnekat sig någonting och därför har guldet med en frapperande hastighet runnit genom fingrarna.

Efter en månads levande av lyx och överflöd börjar nu pengarna att ta slut för Ernst. Han har dock kvar sina gamla kontakter och när får reda på att rollpersonerna snokar i judeaffären så ser han sin chans att fylla på sin penningpung.

Vid lämplig tidpunkt kommer Ernst själv att ta kontakt med rollpersonerna. Han kommer att locka dem med smakprov av det han vet (hans tre hemligheter) och därefter erbjuda sina tjänster om priset är det rätta.

Ernst vill ha hela 20 daler för varje hemlighet som han har. En hutlös summa pengar men för rollpersoner som är desperat efter information kan det vara ett snabbt sätt att få en svar på en hel del frågor. Priset går att köpslå med Ernst.

Om rollpersonerna inte har råd måste de på något sätt övertala honom att dela med sig av informationen. Att ta Ernst tillfånga och förhöra honom i en mörk källare går också att försöka. Dock kommer Ernst att frenetiskt försvara sig själv tills han har förlorat hälften av sina kroppspoäng. Därefter ger han upp. Om rollpersonerna under förhöret torterar Ernst får han SiM -20% på grundegenskapsslaget.

Det lättaste sättet att få ut informationen ur Ernst utan att betala ett öre är att angiva honom för inspektör Jörg Otto. Ernst kommer då sprattlande och skrikandes att föras till polisstationen av två välvuxna poliser. En halvtimme efter att Ernst förhörts av Jörg Otto kommer inspektören nöjt ut från cellen och berättar för rollpersonerna allt vad Ernst vet.



Ernst Glück

Ernst är en man som har fått smak på livets goda. Han är en riktig egoist och drar sig inte föra att lura andra om det kan gynna hans egna intressen.

Grundegenskaper: STY 8, FYS 10, SMI 10, STO 10, INT 13, PER 10, KON 10, PSY 8.
TKP: 20. **SB:** 1T2. **IM:** 0. **FFL:** 10. **SM:** +2.
Stridsfärdigheter: Stickvapen 30% Slagsmål 38%.
Färdigheter: Etikett 39%, Iakttaga 43%, Lönndom 30%, Retorik 51%, Sällskap 22%, Spel och dobbel 29%, Undre världen 29%.
Språkfärdigheter: Språk (tyska) 40% (språkbegåvning), Språk (tjeckiska) 40%.
Vapen: *Dolk,* OM ±0%, IM+1, skada 1T4 (BS≥3).
Utrustning: Fina kläder (vougevärde 92), peruk, pipa med tobak, börs med 10 daler.

Om det går trögt för rollpersonerna

Om det går trögt för rollpersonerna för att de inte kan lösa någon uppgift eller missar någon ledtråd så får spelledaren på något sätt hjälpa dem. Inspektör Jörg Otto, Vaclac Promoniev, Mordecai eller till och med Danka kan komma med lämpliga ledtrådar eller rena förslag till rollpersonerna. Dock bör spelledaren låta rollpersonerna få klura en bra stund innan han/hon kommer till undsättning. I värsta fall får rollpersonerna av en slump en ledtråd som de kan följa upp (exempelvis kan rollpersonerna få det kodade meddelandet om de missat det av en värdshusets städerskor).

Det viktiga är för spelledaren att äventyret inte tappar tempo. Rollpersonerna bör alltid ha minst ett mål eller ledtråd att följa upp. Detta kan vara lurigt att genomföra ifall rollpersonerna agerar dåraktigt och då kan spelledaren låta Jörg Otto hota dem om de inte börjar visa resultat med sin undersökning.

5. Branden

Under en sen kväll när rollpersonerna vandrar omkring på Prags gator hör de plötsligt rop på hjälp från en mörk gränd. Undersöker rollpersonerna saken upptäcker de att fyra flåbusar har omringat två judar. Den ene är en gammal man och han är slagen i backen. Den andre är en ung kvinna som med vad som troligast är mannens käpp förtvivlat försöker hålla angriparna borta. Rollpersonerna måste agera snabbt om de ska rädda judarna. Om de väljar att inte göra något kommer de att höra förtvivlade skrik när de lämnar gränden.

De fyra flåbusarna är alla människor vars liv har bestått av våld och misslyckanden. De skyller sin olycka på judarna och försöker nu ta sin "hämnd". De fyra flåbusarna strider tills två av dem är medvetslösa eller döda.

Flåbusar
Fyra flåbusar med få talanger.

Grundegenskaper: STY 14, FYS 12, SMI 8, STO 12, INT 8, PER 8, KON 10, PSY 10.
TKP: 24. **SB:** 1T4. **IM:** +2. **FFL:** 10. **SM:** +1.
Stridsfärdigheter: Stickvapen 38%, Slagsmål 52%.
Färdigheter: Undre världen 29%.
Språkfärdigheter: Språk (tjeckiska) 35%.
Vapen: *Dolk*, OM ±0%, IM+1, skada 1T4 (BS≥3).
Utrustning: Slitna kläder, börs med 1T6 ören.

Mordecai och Danka

Om rollpersonerna lyckas rädda judarna från flåbusarna ser de att den gamle mannen är halvt medvetslös. Han blöder från ett sår i pannen och verkar vara förvirrad. Den unga kvinnan är mannens dotter Danka. Hon är mycket osäker på vad rollpersonerna vill och kan uppfatta dem som ett hot om de uppför sig aggresivt.

Om rollpersonerna lyckas övertyga Danka att de inte vill henne något illa (vilket inte är speciellt svårt) kommer hon att presentera sig själv och undra om de inte kan eskortera henne och fadern som heter Mordecai hem. De bor som de flesta andra judar i Josefov och det är en bit att gå. Mordecai är inte speciellt tung och en stark rollperson kan bära han över axeln. Färden till Dankas och Mordecais hem går utan problem.

Väl framme förs Mordecai till sin säng och medan Danka förbinder hans huvud blir rollpersonerna serverade bröd och vin av en tjänare.

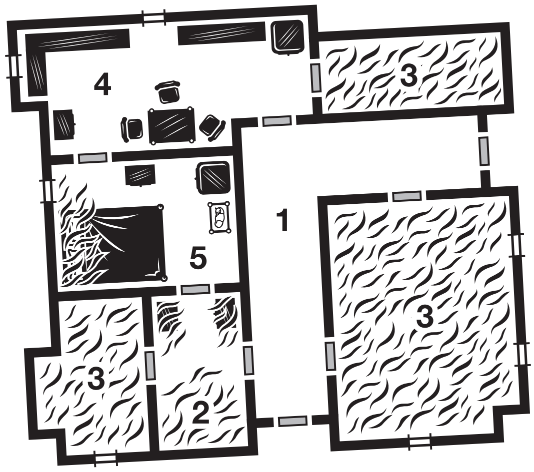
Dankas meddelande

Efter en halvtimme återvänder Danka till rollpersonerna. Hon berättar att hon har plåstrat om sin far och att han nu ligger och sover. Dock vill Mordecai belöna sina räddare och undrar om inte rollpersonerna kan återvända om en tre-fyra dagar när han har återhämtat sig från det hemska överfallet. Om rollpersonerna går med på detta ler Danka tacksamt och visar dem till dörren.

Branden

När rollpersonerna börjar vandra tillbaka mot sitt värdshus ser de plötsligt ett skarps ljussken till höger. Någon har stuckit ett av judarnas hus i brand och lågorna slår nu högt över hustaket. Från huset kan man höra hur ett spädbarn skriker. En förtvivlad mor stirrar in i lågorna och ropar efter sin Itzhak. Om någon ska rädda ungen så är det rollpersonerna och de måste göra det nu.

Karta 3: Brinnande hus



1. Hallen

Det finns flera sätt att ta sig in i huset och troligast kommer rollpersonerna att använda sig av någon av de två ytterdörrarna som binder samman hallen. I hallen har rök börjat sippra in men det är inte så illa att de inte klarar av att vara därinne. Rollpersonerna kan höra Itzhak skrika och måste hitta en väg genom det brinnande huset för att rädda honom.

2. Förrådet

Detta rum är ett klädförråd och lågorna har fått rejält fäste i det. Dock finns det en eldfri väg genom rummet

om något är modig nog att försöka ta den. Dock har takbjälken som håller upp taket försvagats så mycket att den förste som kliver in rummet får endel av det kollapsande taket över sig. Rollpersonen måste lyckas med ett Hoppa/klättra slag eller träffas av den brinnande bråten och ta 1T6 i skada i huvudet. Till råga på allt slås rollpersonen medvetslös och måste räddas av någon annan (det räcker med att någon säger att denne räddar rollpersonen för att lyckas). Är det ingen som undsätter rollpersonen dör denne i ett eldinferno. Efter att taket har kollapsat är dörren till rum 5 spärrad och rollpersonerna måste hitta en annan väg för att ta sig till rummet.

3. Brinnande infernon

Dessa rum är helt övertända och hettan är outhärdlig. Känner man på någon av dörrarna till dessa rum känner man att den är mycket het. Öppnas dessa dörrar slår en eldkvast ut från rummet som ger 1T6+2 i skada. Dessutom är det 50% att den som träffades av elden tar eld. Att frivilligt ge sig in i dessa rum resulterar i en relativt lång och smärtsam död.

4. Köket

Detta rum har hitintills inte tagit eld. Dock är röken tjock och man måste hålla för munnen för att inte bli rökförgiftad. Stannar någon längre än 1 minut i rummet måste denne lyckas med ett grundegenskapsslag Fysik eller svimma av påfrestningen.

5. Sovrummet

Detta är herrskapets sovrum. Det har fattat eld men sikten är någorlunda klar. I en liten barnkrubba skriker lille Itzhak efter sin mor. När rollpersonerna tar upp Itzhak knakar hela huset olycksbådande och rollpersonerna förstår att de måste ut fort. De har exakt 6 stridronder på sig innan huset kollapsar under sin egna tyngd och förbränner alla som är kvar till aska.

Efterspelet

När rollpersonerna kommer ut ur huset med Itzhak möts de av den förtvivlade modern som gråter ut i glädjetårar. Tillskyndade judar från hela Josfov tackar rollpersonerna för deras hjältemodiga insats och de erbjuds en belöning på 5 daler av en gammal farbror som har tårar i ögonen (det är Itzhaks morfar).

Bland de närvarande judarna finns det ingen som tror att elden var en olyckshändelse. De ser det inträffande som onda kristna mäns verk och de höjer sina näver i vredemod mot himmelen. Vreden är stor bland de församlade och vissa kräver öppet hämnd.



6. Mordet på Klaus Tauber

Denne händelse inträffar någon gång mellan tisdag den 18 februari och fredag den 21 februari. Alltså dagen efter rollpersonerna anländer till Prag och innan Det hemliga mötet som är på fredag. Det är givetvis golemen som har slagit till igen och anfallit Klaus Tauber. Den bestialiska attacken sker med fördel efter att rollpersonerna har besökt Klaus och lärt känna honom.

En polis knackar på dörren

Tidigt en morgon knackar det på rollpersonernas dörr. Det är polisen Vaclac Promoniev som på order av Jörg Otto har kommit för att hämta rollpersonerna. Upphetsat berättar Vaclac att det har skett ytterligare ett mord och att inspektör Jörg Otto kräver deras närvaro omedelbart. Följer rollpersonerna med Vaclav ser de att en droska väntar utanför huset på dem. I ilfart körs vagnen genom Prag till Klaus Taubers hus.

Den döende Klaus Tauber

När rollpersonerna kommer fram till Klaus Taubers hus märker de att Vaclac överdrev det inträffade. Klaus är inte död utan är döendes. Han ligger på sin dödsbädd och är mycket svag.

Inspektör Jörg Otto förklarar att han har förhört Klaus och inte fått något vettigt ifrån honom. Det enda Klaus har avslöjat är att han attackerats av en grå jätte av sten. Jörg ber därför rollpersonerna som kanske har mer information att gå på att förhöra Klaus innan det är försent. Samtidigt som han säger detta kommer en livmedikus fram till dem och säger att Klaus inte har länge kvar, kanske har han bara kraft att svara på en fråga.



Snabbtänkta rollpersonerna förstår att de måste agera fort och måste ställa de rätta frågorna. Klaus som redan ser tunneln framför sig har beslutat sig för att berätta sanningen. Han har dock bara kraft att svara på två frågor, fler om det går trögt för rollpersonerna. Sedan somnar han fridfullt in för att aldrig vakna igen.

Frågor till Klaus

Det finns egentligen hur många frågor som helst som rollpersonerna kan fråga Klaus. Här följer hans svar på de mest troliga. Tänk på att om rollpersonerna frågar något helt annat så får spelledaren improvisera men vad det än är de frågar kommer han att tala sanning.

Vem attackerade dig?
Jag vet inte vad det var för en varelse men den var inte något som Gud allsmäktige har placerat på vår jord.

Vem mördade Anna Rosenknopf?
Jag vet inte men det var troligast samma varelse som anföll mig. Den hade en otrolig styrka och jag var helt chanslös.

Var är Annas dotter?
Hon bortadopterades för länge sedan. Så vitt jag vet lever hon lyckligt på en bondgård utanför Pilzen. Hon heter numera Mila Witting.

Vad betyder Fisk-symbolen?
Fisk-symbolen är en gammal kristen symbol. Den är grekisk och kallas Ichthus som är deras ord för fisk.

Hur löser man det kodade meddelandet?
Meddelandet är kodat med Vigenére-chiffret. Det hemliga kodordet är Ichthus.

Var är den vanliga mötesplatsen?
Den vanliga mötesplatsen är i källaren på värdshuset Den röda dörren.

Vilka har möten i källaren?
De grå fiskarna.

Var är Ernst Glück?
Jag vet inte vem det är. Förresten är det inte en av servitörerna på värdshuset Den röda dörren?

Blodskriften

Efter att Klaus Tauber har avlidit blir rollpersonerna förda in i ett annat rum. I rummet väntar inspektör Jörg Otto och en för dem okänd man. Den okände mannen är prästen Marek Koza. De båda männen tittar på golvet på en blodfläck. Tydligen var det här som Klaus blev attackerad av sin okände mördare.

Vid en närmare undersökning ser rollpersonerna att orden ”Sub Rana” är skrivet i blod på golvet. Den av rollpersonerna som har språkfärdigheten Latin och lyckas med ett färdighetsslag med SiM +50% vet att orden betyder ”Under grodan”. Om ingen kan latin kan Marek Koza informera rollpersonerna eftersom har talar flytande latin. Inspektör Otto undrar om rollpersonerna har en aning vad orden kan betyda som tydligen Klaus Tauber skrev med sina sista krafter innan han svimmade. Vad de än svarar så förblir orden ett mysterium.

Ett friande från inspektör Jörg Otto

Efter en stunds funderande över de mystiska orden ursäktar sig prästen Marek Koza och säger att han måste se till fru Tauber som är utom sig av förtvivlan. Han gör korstecknet framför rollpersonerna och lämnar rummet.

Inspektör Otto förklarar att han tror att morden på Anna Rosenknopf och Klaus Tauber är sammanlänkade. Han erkänner också att han inte tror att rollpersonerna är inblandade i morden utan är oskyldiga vittnen som dragits in i en härva av ond bråd död. Han ber om ursäkt för det bryska behandlandet han gav dem tidigare men ber samtidigt rollpersonerna att hjälpa honom att lösa morden. Eftersom Klaus Tauber var ett mäktigt stadsråd så kan han inte avfärda hela historien som någon vansinnig mördades infall. Om rollpersonerna tackar nej blir Jörg Otto mycket besviken på dem men han kan tyvärr inte hindra dem. Hur äventyret fortsätter är då upp spelledaren att klura ut. Tackar rollpersonerna däremot ja blir Jörg Otto mycket glad och lovar att hjälpa dem med allt han kan i deras fortsatta undersökning. Dock litar Jörg inte på dem utan han låter Vaclav fortsätta att övervaka dem.

Samtal med Marek Koza

Om rollpersonerna vill kan de samtala med prästen Marek Koza. Marek som är ledaren för De grå fiskarna spelar totalt ovetande till det inträffade men han hör gärna rollpersonernas bikt (och försöker lista ut vad rollpersonerna hitintills har kommit fram till). Marek kommer dock ”av misstag” att avslöja att han tror att judarna ligger bakom mordet på Klaus Tauber. Speciellt Rabbi Lowenstein är en skum typ med lömskt sinne. Hur än rollpersonerna agerar i samspråk med Marek Koza höjs De grå fiskarnas beredskap med ett snäpp.

Klaus Taubers kropp

Om rollpersonerna vill undersöka Klaus Taubers kropp kommer de att mötas av protester av både Marek Koza och fru Tauber. Dock så övertalar inspektör Jörg Otto dem och det är fritt fram för rollpersonerna.

Ett lyckat Sårvårdsslag avslöjar att Klaus bröstkorg är krossad av en mäktig kraft. Att han överlevde så länge som han gjorde måste nästan ses som ett mirakel. Kroppen avslöjar ingenting annat förutom att Klaus Tauber också har Fisk-symbolen intatuerad på sin kropp. Han har den dock på sidan av kroppen, strax ovanför den högra höftkulan.

Besök hos Rabbi Lowenstein

Beslutar sig rollpersonerna att lyssna på Mareks Kozas antisemtiska tal om att Rabbi Lowenstein ligger bakom mordet på Klaus Tauber (vilket han faktiskt gör) så kan rollpersonerna söka upp honom.

De kommer troligast att träffa på honom i Staranova synagoga eftersom han med största sannolikhet inte vill ta emot rollpersonerna i sitt hem. Beroende på hur rollpersonerna har agerat tidigare i äventyret så agerar han olika.

Rollpersonerna har inte hjälpt judar

Har rollpersonerna inte hjälpt judar är Rabbi Lowenstein ytterst misstänksam mot de kristna (rollpersonerna) som kommer och snokar i hans affärer. Är någon av rollpersonerna mot förmodan jude så är han betydligt vänligare men fortfarande mycket misstänksam.

Rabbi Lowenstein kommer inte att avslöja något men rollpersonerna får helt klart känslan av att han vet mer än vad han avslöjar. På frågor om mystiska varelser som mördar oskyldiga goda kristna säger rabbinen att det inte finns några oskyldiga kristna för de har alla del i det hemska som det judiska folket fått utstå. Han kommer att vilja hålla mötet med rollpersonerna kort och kommer snabbt med en ursäkt (som att han måste få viktiga göromål avklarade innan sabbaten, den judiska vilodagen) och sedan avlägsna sig.

Rollpersonerna har hjälpt judar

Har rollpersonerna hjälpt judar, den överfallne Mordecai och hans dotter Danka eller Itzhak i det brinnande huset så kommer Rabbi Lowenstein att bemöta dem mycket vänligt. Nästan som bröder som bara råkade vara född i fel religion. Han kommer dock inte att avslöja något viktigt för rollpersonerna. Frågar rollpersonerna specifikt vad han vet om den judiska Golemen berättar han de två första punkterna i Mysticism Golem som finns att läsa på sidan 7. Han är annars vänlig och tillmötesgående och avslutar deras möte med ett *-Lycka till.*

7. Det hemliga mötet

Fredag den 21 februari klockan 23.00 skulle De grå fiskarna haft ett hemligt möte i källaren på värdshuset Den röda dörren. På grund av morden som skett på två av dess medlemmar är mötet avblåst. Dock har detta meddelande inte nått Heinz Hermaneck som ovetandes ensam infinner sig i källaren. Heinz har varit bortrest en tid för att han ostört ska kunna arbeta på sin antisemitiska bok som är betitlad Den judiska konspirationen. Han har just återvänt till Prag och är helt ovetandes om att två medlemmar ur den inre cirkeln har mördats.

Källaren

Rollpersonerna kommer förr eller senare att undersöka källaren på Den röda dörren. Källaren är väl ombesörjd och det finns inga fuktskador eller mögellukt som är allt för vanligt i hus på 1700-talet. Det finns dock inget ljus så vill rollpersonerna se något måste ta med sig lyktor eller facklor.

1. Hallen

Det första man kommer ner till när man går ner för trappan är en rymlig hall. I hallen står det många tunnor med öl av skiftande kvalité och även ett välfyllt vinställ. Inget av intresse för rollpersonerna finns i detta rum.

2. Förråd

I källaren finns det fyra förråd som är fullproppade med föremål som man behöver för att sköta ett värdshus. Trots att allt ser ut som ett mindre kaos är allt väldigt noggrant sorterat och om rollpersonerna söker något bruksföremål kan de med största sannolikhet finna det här. De olika förråden har alla olika användningsområden.

2a - Vin- och spritförråd.
2b - Matförråd och potatiskällare.
2c - Allt i allo förråd.
2d - Linneförråd.

3. Möteslokal

Detta rum används huvudsakligen som förråd för de burleska skådespel som hålls på värdshuset. Rummet är fullproppat med garderober, hyllor, byråer, lådor och tunnor som innehåller kläder, dräkter, teaterrekvisita och mycket annat. Det mest uppseendeväckande i rummet är de tio djurstatyerna som har använts i en bizarr uppsättning av William Shakespeares En midsommarnattsdröm.

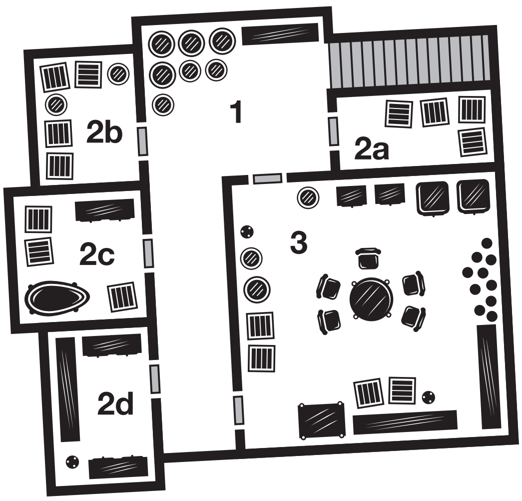
Det känns mörkt och hotfullt när ni kliver i detta rum. Överallt finns det lådor, hyllor och ställ med olika teaterrekvisita och attiraljer. Längs med ena väggen finns tio bizarra statyer föreställande olika djur. Bland annat finns det en hare, en ekorre, en groda och en älg. Den sistanämnda statyn verkar stirra på er och ger er kalla kårar.

Om rollpersonerna kommer ihåg vad Klaus Tauber hade skrivit i blod så kommer de ihåg att han hade skrivit Sub Rana (under grodan). Det är grodstatyn i detta rum som Klaus syftade på. Lyfter rollpersonerna statyerna åt sidan och undersöker golvet finner de ett lönnfack i golvet. SiM +50% på färdigheten Iakttaga. I facket finns det ett antal dokument som är intressanta för rollpersonerna.

- Manuskriptet. Det första rollpersonerna finner i lönnfacket är ett kaffebestänkt manuskript. Det är Heinz Hermaneck första utkast till sin bok Den judiska konspirationen. Manuskriptet är fullt med anteckningar och egna noteringar som Klaus har skrivit. Tydligen har han haft många synpunkter på innehållet i boken.

- Inbjudan. Detta lilla papper är av lyxig kvalité och är en inbjudan till Madame Franka Schubenblatz bal till minne av Herbert Schubenblatz. När rollpersonerna finner inbjudan lämnar spelledaren över Spelhjälpmedel 3 till rollpersonerna.

Karta 4: Källaren



- Medlemsförteckning. Detta dokument är kanske det viktigaste för rollpersonerna att hitta. Det innehåller en fullständig förteckning över De grå fiskarna och avslöjar vilka som är dess medlemmar. Spelledaren lämnar över Spelhjälpmedel 4 när de finner detta dokument.

- Bibel. Detta är en första utgåva av Gutenbergs bibel som trycktes redan 1455. Boken är på latin och är ett av de mest eftersökta böckerna i den kristna världen. Den är värd en mindre förmögenhet hos den rätte köparen eftersom bibeln bara trycktes i cirka 180 exemplar. Dock är bibeln skör efter år av användande och rollpersonerna måste vara ytterst försiktiga för att boken inte skall falla sönder.

Heinz Hermaneck

På klockslaget 23.00 kliver Heinz Hermaneck ner för trappan som leder till den hemliga mötesplatsen. Han bär på en väska och ser mycket ovårdad ut. Resdammet finns fortfarande på hans jacka och byxor och håret är ovårdat och står åt alla håll.

Om rollpersonerna vill tala med honom måste de ta honom tillfånga. Troligast lägger de sig i bakhåll för honom, kanske gömmer de sig i vin- och sprifförrådet, kanske utnyttjar de oredan i möteslokalen eller till och med gömmer de sig i någon av garderoberna. Vad de än tar sig till så är det viktigt att de spärrar vägen så att Heinz inte kan fly uppför trappan som är den enda ingången till källaren.

När rollpersonerna omringar honom kommer Heinz att ge upp. Det enda vapen han bär på är en lång dolk med ett smalt blad. Han låter sig avväpnas om rollpersonerna är tungt beväpnade (svärd, flintlåspistol, musköt) annars försöker han att fly.

Det okända hotet

Ett förhör med Heinz Hermaneck kommer inte att ge några speciella ledtrådar. Han kommer styvnackat att neka till all inblandning i alla sorts konspirationer. Dock blir han chockad av att höra att Anna Rosenknopf och Klaus Tauber har blivit mördade.

Undersöker rollpersonerna Heinz packning hittar de det färdiga manuskriptet till boken Den judiska konspirationen. Det djupt störande innehållet kan få blodet att koka hos någon av rollpersonerna men Heinz säger att allt han har skivit är sanningen, så sant som vite krist håller sin hand över de kristna.



Plötsligt under förhöret hör rollpersonerna hur stimmet från värdshuset ovanför dem tystnar. De kan höra hur tunga steg vandrar genom värdshuset och därefter hörs det skrik och panik. Man hör hur rutor krossas och hur folk springande lämnar byggnaden. Sedan hörs ett fruktansvärt brak när källartrappsdörren krossas. Något stort och hotfullt är på väg nerför trappan.

Golemens anfall

Det är givetvis golemen som är på väg nedför trappen. Den har kommit för att dräpa Heinz Hermaneck och kommer bara att anfall honom. Golemen kommer att hoppa på Heinz och vrida av honom nacken. Golemen får under inga omständigheter dräpas av rollpersonerna under denna strid utan spelledaren får helt enkelt berätta att kulor och klingor bara studsar mot golemens pansarartade stenhud. Givetvis måste spelarna tro att de kan besegra golemen och att varje tärningskast är betydelsefullt.

Efter att golemen har dräpt Heinz Hermaneck beger den mot sig mot källartrappan. Den kommer att anfalla alla som hindrar dess väg men den kommer inte att ta sig tid att stanna för att strida mot rollpersonerna. Golemen har strikta order att bara dräpa Heinz. Väl uppe på trappan kommer golemen att slå sönder den. Trappan är gjord av trä och kommer med att brak att rasa samman och således hindra rollpersonerna från att förfölja den. Därefter försvinner golemen in i nattmörkret för att inte ses något mer den natten.

De nya ledtrådarna

Efter att rollpersonerna har tagit sig upp från källaren och eventuellt tillkallat inspektör Jörg Otto och givit honom sitt vittnesmål kan de välja att följa upp de ledtrådar som de har kommit över under kvällen.

Heinz Hermanecks tatuering

Undersöker rollpersonerna Heinz kropp hittar de även på honom Fisk-symbolen. Den finns belägen på ungefär samma ställe som hos Anna Rosenknopf, det vill säga den högra hand-leden. Det bör nu stå utan all tvivel att de tre mördade tillhörde något hemligt sällskap där tatueringen var en del av medlemskapet.

Heinz Hermanecks inbjudan

Undersöker rollpersonerna Heinz Hermanecks fickor hittar de en liknande inbjudan som den som fanns i Klaus Taubers lönnlucka. Inbjudan är dock inskriven på Heinz namn. Spelledaren lämnar över Spelhjälpmedel 5. Det bör stå klart för rollpersonerna att gå på balen för att undersöka vilka ledtrådar som kan dyka upp på denna tillställning.

Medlemsförteckningen.

Med medlemsförteckningen kan rollpersonerna se att tre av de fem medlemmarna av De grå fiskarna har blivit mördade. De får också reda på golemens nästs offer troligast är Marek Koza eller Jiri Prazak. Beger sig rollpersonerna för att varna eller samtala med dessa herrer kommer de inte att bli insläppta i respektive hus för att de inte är hemma. Betjänterna informerar dock att respektive herre kommer att närvara vid Madame Frankas bal. Dock höjs De grå fiskarnas beredskap med ett snäpp om rollpersonerna knackar på respektive misstänkts dörr.

Sympatisörerna

Bestämmer sig rollpersonerna för att leta efter någon av sympatisörerna som står på medlemsförteckningen kommer de att bli besvikna. Samtliga nedtecknade har väldigt ringa kunskaper om De grå fiskarna och endel vet inte ens om att existerar. Gemensamt för alla är dock att de inte gillar judar och önskar att de alla borde störta ner i helvetet. Det bör stå tämligen klart att sympatisörerna har hållits på behörigt avstånd av den inre cirkeln. Inga viktiga ledtrådar går att få från sympatisörerna.

Den judiska konspirationen

Med denna bok bör det stå klart för rollpersonerna att De grå fiskarna är en antisemitisk organisation som verkar för judarnas utrotande. Det är ett starkt bevis på organisationens existens och inspektör Jörg Otto kommer att se det som sitt arbete att få organisationen krossad. Dock kan han inte ge sig på varken Marek Koza eller Jiri Prazak som har mäktiga kontakter om inte fler bevis än boken och medlemsförteckningen kommer till hans förfogande. Jörg kommer att be rollpersonerna att vara försiktiga om de beslutar sig för att undersöka dessa herrar.

Jörg Ottos judiska kontakt

Efter mordet på Heinz Hermaneck bör det stå klart för rollpersonerna och inspektör Jörg Otto att någon håller på att avrätta medlemmarna i den hemliga antisemitiska sällskapet De grå fiskarna. Troligast rör det sig om några judar som med mörk magi har tillkallat en varelse från helvetet som utför alla deras onda befallningar.

Jörg Otto har en kontakt bland judarna som heter Mordecai. Kanske kan han sprida ljus över mysteriumet. Mest troligast har rollpersonerna redan räddat Mordecai från att bli dräpt och vet således om vem det är Jörg Otto talar om. Hur som helst ber Jörg Otto att rollpersonerna ska besöka Mordecai och finna ut vad de kan lista ut. Dock bör de vänta till efter Madame Frankas Bal eftersom den är redan nästföljande dag.

8. Madame Frankas bal

Madame Franka Schubenblatz håller varje år en stor bal till minne av hennes framlidne make Herbert Schubenblatz. Det är nu över tjugo år sedan som Herbert omkom i en jaktolycka där han lyckades skjuta sig själv i huvudet. En mycket bizarr händelse som det än idag talas om.

Balen hålls varje år i Mademe Frankas palatsliknande hem i slottsdistriktet. Att Madame Franka är en av Prags rikaste människor går inte att ta miste på. Huset som har tre våningar vaktas av tjugo soldater som alla är klädda i paraduniform. De ser till att ingen oinbjuden tar sig in på festen.

Mottagningen

Med hjälp av Heinz Hermanecks och Klaus Taubers inbjudningar kan upp till fyra rollpersoner ta sig in på festen. Är rollpersonerna fler så kan de försöka muta dörrvakten. Han kräver dock hela 5 daler per person som ska ta sig in (kan prutas med lämpligt färdighetsslag).

Väl inne på balen möts rollpersonerna av ett myller av människor. Det måste vara över 200 personer i lokalen och alla är klädda i det finaste de äger. I bortre änden av rummet spelar en orkester och på dansgolvet kan man skåda intrikata danser framföras.

Voguevärde

Alla rollpersoner som bär en uppsättning kläder som har voguevärde mindre än 60 kommer under festen att mötas med förolämpningar och skratt. De kommer under festen att ha SiM -10% på alla färdigheter som kräver klass och stil (t.ex. etikett, sällskapsdans, retorik o.s.v.).

Skulle någon bära kläder med ett vougevärde mindre är 40 kommer Madame Franka att bli direkt förolämpad och dessa personer kommer att bli eskorterade bort från balen och utslängda på den leriga gatan med en uppmaning att aldrig återvända.

Händelser under mottagningen

Under mottagningen händer det några händelser som rollpersonerna är deltagare av eller bara bevittnar. I vilken ordning dessa inträffar om det över huvud taget gör det är upp till spelledaren att bestämma.

- Kadettdansen. På en given signal töms dansgolvet och tjugo unga kadetter tar det i besittning. Tillsammans utför de en dans med sina värjor som mer liknar avancerat marscherande än dans. Dock möts kadetternas dans med stor uppskattning, speciellt bland de unga möerna som ser potentiella makar bland kadetterna. Eftersom allas ögon är riktade mot dansen så är det en perfekt distraktion för rollpersonerna som vill göra något i hemlighet eller smita iväg från festen.

- Kortspel. I ett speciellt rum hålls det kortspel för de som vågar sig på. Här spelas Baccarat, Cribbage, Schafkopf och många andra kortspel. Om någon av rollpersonerna vill spela kort blir denne inbjuden till ett bord med fyra andra spelare:
  Markis Jochen von Vogel, Spel och dobbel 64%
  Jägarmästare Dieter Horst, Spel och dobbel 57%
  Doktor Albert Schenke, Spel och dobbel 42%
  Kapten Rolf Ribeling, Spel och dobbel 35%
  Insatserna varje omgång är mellan 1 och 10 daler. Den som slår bäst differans vinner hela potten. Om spelledaren vill det kan även kapten La Mouche finnas här och ställa till med problem (se flyktiga händelser).

- Markis de Garrigues. På festen finns en viss Markis de Garrigues från Frankrike. Vad ingen av rollpersonerna vet är att markisen är en pervers sodomit som gillar att piska unga män. I kväll har markisen bestämt sig för att den yngste av de manliga rollpersonerna ska bli hans offer. Markisen kommer att ta kontakt med den utvalde och påstå att han har något som denne söker. Dock kräver markisen att de dricker en drink innan han visar vad han har. Rollpersonens drink är givetvis förgiftad med ett sömnmedel. Dricker rollpersonen drinken måste denne lyckas med ett FYSx3 slag eller bli helt utslagen. Den utslagne kommer att vakna kedjad mot väggen i ett okänt rum. Där kommer han att bli piskad och utnyttjad sexuellt. Behandlingen ger 1T6+2 i skada. Tidigt nästa morgon kommer rollpersonen att bli utslängd naken på gatan med kläderna i ett bylte av markisens betjänter. Det enda sättet att undvika markisens närmande är om rollpersonen lyckas med ett Etikett-slag. Då kommer markisen att leta efter ett annat offer.

- Baronens dotter. På festen finns Baron von Lauterbach och hans dotter Andrea. Dottern är dock inte speciellt vacker och ingen har bjudit upp henne till dans. Baronen vars hjärta blöder för sin dotters olycka försöker därför övertala den bäst klädde rollpersonen (den som

har högst voguevärde) att bjuda upp dottern till dans. Går rollpersonen med på detta måste denne slå ett Sällskapsdans-slag. Ett misslyckande medför att rollpersonen dansar klumpigt och baronen blir missnöjd, en del skratt hörs också från publiken. Ett lyckat slag medför att baronen blir mycket nöjd och dottern drar till sig åskådarnas blickar. Direkt efter dansen blir dottern återigen uppbjuden av en annan herre medan baronen för med sig rollpersonen till ett annat rum. Där tackar han rollpersonen för sin insats och överlämnar en flaska rött vin. Vinet (Château Margaux 1721) är av högsta kvalité och flaskan är värd 4 daler.

- Haschrökning. Under kvällen kommer en liten herre med tjocka glasögon fram till rollpersonerna och frågar om de är villiga att röka lite ”hashish” med honom. Mannen som heter Tomas Stritzel har tråkigt på festen och önskar lite sällskap när han röker på. Accepterar rollpersonerna erbjudandet visar Tomas dem till ett privat rökrum där de ostört kan röka på. Exakt vilka effekter som kommer av haschrökandet är upp till spelledaren att avgöra men rollpersonerna är betydligt mer fnittriga när de kommer ut ur rökrummet än när de gick in. Observera att det på inte är olagligt att röka hasch i Prag under 1700-talet och därför riskerar rollpersonerna inte att bli arresterade.

Middag

Efter mottagningen och dans är det dags för middagen. Ett spektakel på andra våningen som håller på flera timmar. Själva middagen är ett överflöd av mat och vin men även öl, tårta och kaffe. De rollpersoner som har en inbjudan har en plats i någon av de tio långborden.

Om någon av rollpersonerna sätter sig på Heinz Hermanecks eller Klaus Taubers plats kommer Marek Koza och Jiri Prazak att upptäcka att rollpersonerna har tagit deras vänners platser. De kommer senare under kvällen att bjuda in rollpersonerna till ett privat möte (se nedan).

Diskussioner under middagen

Under middagen försegår en rad diskussioner kring rollpersonernas bord. De kan välja att deltaga och komma med egna synpunkter eller så kan de vara tysta. Om någon av rollpersonerna har något fascinerande att berätta kan denne hålla låda och få mycket uppskattning för sin berättelse. Detta är några förslag om vad som det talas om vid bordet.

- Den pensionerade general von Drommel är orolig över den preussiska invasionen av Schlesien. Han oroas sig mycket över att Böhmen är kung Fredriks nästa mål.

- Den unga fröken Maria Holzstein är mycket fascinerad av det senaste modet från Paris. Hon bär själv en spektakulär kycklinggul klänning och är pudrad likblek med stora röda läppar. Om någon är modeintresserad kommer Maria att med stor uppmärksamhet lyssna på denne.

- Änkan Klara Göbblitz sitter brevid en av de manliga rollpersonerna. Hon talar högljutt om hur orättvist världens resurser är fördelade och tycker att de som har det gott ställt borde anstränga sig för att hjälpa de fattiga. Hon får dock väldigt lite gehör för sina åsikter bland åhörarna kring bordet. Senare under kvällen när hon har druckit en hel del börjar hon att smeka rollpersonens ben och vara väldigt förförisk av sig. Om inte rollpersonen bestämt säger till Klara att han inte är intresserad kan han räkna med svettig natt mellan lakanen i Klaras lägenhet.

- Den katolske prästen Dieter Kreutz talar illa om Martin Luther och hans hädiska läror. Den enda frälsningen som går att finna går via påven och den katolska kyrkan anser Dieter. Alla andra är dömda att brinna för evigt i helvetet. Dieter tycker också och mycket illa om judarna som han anser är ett fördömt folk. Om rollpersonerna låter han hållas kommer hans antisemtiska åsikter att vinna starkt gehör bland åhörarna.

Rekryteringsförsöket

Efter middagen kommer en betjänt fram till en av rollpersonerna och lämnar över en lapp. På lappen står det att rollpersonerna är inbjudna till en privat soare i biblioteket. Betjänten kan om rollpersonerna vill eskortera rollpersonerna till biblioteket som är på tredje våningen.

När betjänten öppnar dörren till biblioteket drar ni efter andan. Rummet är stort och dunkelt och lyses bara upp av några få talgljus. Mitt i rummet står två herrar. Det är prästen Marek Koza och magistraten Jiri Prazak. Bakom dem sitter i dunklet fem andra herrar som man bara ser siluetterna av.

De fem andra herrarna som sitter i mörkret är sympatisörer som tidigare under kvällen har tagits in i den inre cirkeln av De grå fiskarna. De har svurit att försvara sällskapet med sitt blod och redan denna kväll kan det hända att de får bevisa det.

Anledningen till att detta möte hålls är att De grå fiskarna känner sig allvarligt hotade och om de kan övertala rollpersonerna att gå med i sällskapet så är mycket vunnit. Annars måste de snokande rollpersonerna dräpas för att skydda De grå fiskarnas existens.

När rollpersonerna väl är inne i rummet är det prästen Marek Koza som tar till orda. Han kommer att med ärlighet att försöka vinna över rollpersonerna på sin sida. Marek kommer att berätta om De grå fiskarna, vilka de är och vad deras mål är. Han kommer också beklaga sig över de som har dött av golemens hand och att judarna håller på att ta över Prag. Om rollpersonerna inte med ord kan övertalas försöker Marek att med guld köpa deras vänskap. 10 daler var omedelbart och mer senare om de ansluter sig lovar Marek.

Observera att äventyret nu kan gå i två riktningar. Antingen ansluter sig rollpersonerna till De grå fiskarna och lovar Marek evig trohet eller så gör de det inte. Det finns flera anledningar för rollpersonerna att ansluta sig. Dels har De grå fiskarna information som leder dem vidare mot golemen, dels så verkar sällskapet för att skydda de kristna och dels kanske rollpersonerna är antisemiter (även om spelarna inte är det). Tänk på att de flesta kristna såg med stor misstänksamhet på alla judar under 1700-talet.

Rollpersonerna ansluter till De grå fiskarna

Om rollpersonerna ansluter sig till De grå fiskarna hörs hurrarop i rummet. Marek Koza tackar rollpersonerna för att de har följt guds vilja och skakar hand med dem. Jiri Prazak överlämnar eventuellt guld som blivit lovade till rollpersonerna.

Efter att det har lugnat sig berättar Marek att det som troligast har dräpt Anna, Klaus och Heinz är en golem.

> **Sympatisörer**
> Detta är en standardbeskrivning över den typiske sympatisören. Rollpersonerna kan även stöta på dem på en annan plats än i Château Schubenblatz.
>
> **Grundegenskaper:** STY 13, FYS 13, SMI 12, STO 12, INT 12, PER 12, KON 10, PSY 12.
> **TKP:** 25. **SB:** 1T3. **IM:** -1. **FFL:** 12. **SM:** 0.
> **Stridsfärdigheter:** Breda klingor 45% , Enhandseldvapen 42%, Stickvapen 44%, Slagsmål 35%.
> **Färdigheter:** Etikett 32%, Iakttaga 34%, Lönndom 34%, Mystiksymbolism 32%, Teologi 41%, Undre världen 32%.
> **Språkfärdigheter:** Språk (tyska) 35% (språkbegåvning), Språk (tjeckiska) 35%.
> **Vapen:** *Medeltung flintlåspistol,* OM ±0%, IM +3, skada 2T8 (BS≥8), räckvidd 1-15/15-30, haveri 94-00, P/SR 1/4.
> *Pallasch,* OM ±0%, IM+4, skada 1T8 (BS≥6).
> *Dolk,* OM ±0%, IM+1, skada 1T4 (BS≥3).
> **Utrustning:** Kulor och krut (10 avfyringar), börs med 5 mark.

Marek har ingen vidare information om denna varelse mer än att det är en varelse av lera som med mörk magi har animerats till liv. Däremot tror Marek att svaret till hur man kan besegra golemen finns i Rabbi Loew mausoleum. Rollpersonernas första uppdrag som medlem av De grå fiskarna blir att besöka den judiska bergravningsplatsen och finna ut vad som finns i mausoleumet. Om de finner någon värdefull information ska de återvända till Marek med den.

Rollpersonerna vägrar att ansluta sig

Om rollpersonerna vägrar att ansluta sig till De grå fiskarna blir stämningen genast hotfull. På en given signal från Marek anfaller de nyblivna sympatisörerna rollpersonerna medan Marek och Jiri flyr från rummet. Det är viktigt att dessa två karaktärer undkommer med livet i behåll även om de kan ha skadats (lätt) av rollpersonerna.

Om rollpersonerna använder sig av skjutvapen kommer soldaterna som vaktar huset att storma in i rummet efter 12 stridsronder och arrestera alla som fortfarande lever. Rollpersonerna kommer därefter att föras till fängelset och kastas i varsin cell. De behöver dock inte vara där särskilt länge eftersom inspektör Jörg Otto kommer och får dem frisläppta. De agerade trots allt på hans order. När Jörg får reda på vad som hänt förstår han hur allvarlig situationen egentligen är. Han beordrar rollpersonerna att så fort som möjligt att besöka hans judiska kontakt Mordecai. Bara han kan sprida ljus över den rådande situationer. Själv tänker han uppsöka sina överordnader för att få arresteringsordrar på Marek Koza och Jiri Prazak utskrivna.



9. Möte med Mordecai

Detta möte bör först hända efter madame Frankas bal och således tidigast på söndag den 23 februari. Det finns två sätt som rollpersonerna hittar hit. Antingen har de blivit inbjudna av Mordecais dotter Danka eller så har inspektör Jörg Otto skickat dem till Mordecai eftersom han troligast kan sprida lite ljus över vad det är som händer i Prag. Om rollpersonerna inte tidigare har räddat Mordecai har han och dottern ändå överlevt överfallet.

Mordecais kunskap

När rollpersonerna knackar på dörren till Mordecais hus öppnar en betjänt dörren och de blir visade till salongen där förfriskningar och frukt serveras. Rollpersonerna får slå sig ner i sköna fåtöljer medan betjänten hämtar Mordecai.

Efter en stund kommer Mordecai uppstödd av sin dotter Danka. Mordecai som fortfarande är taget av överfallet läggs i den mjuka soffan med många kuddar som stöd. Trots att han ser väldigt sliten och gammal ut är han klar i huvudet och kan svara på många frågor.

Vad är det för varelse som dödar kristna i Prag?

Det är en golem. En varelse av lera och vatten som finns i den judiska mysticismen. Enligt legenden kan bara judar som står nära gud tillverka en golem och väcka den till liv.

Vem har väckt golemen till liv?

Det har jag ingen aning om men det måste vara någon som har djup kunskap i judisk kabbalism. Det finns inte många sådana här i Prag. Dock ryktas det om att det finns ett hemligt sällskap kabbalister i staden och det är troligast dem som har väckt golemen.

Hur besegrar man golemen?

Det finns många legender hur man besegrar en golem men jag tror inte vi kan sätta värde i dem. En myt är dock att den legendariske Rabbi Loew begravdes med en heliga bok. I den står det troligast hur man på ett säkert sätt besegrar en golem.

Har golemen någon svaghet?

En golem är en varelse i judarnas tjänst och den skulle aldrig skada någon av det judiska folket. Den går säkert att lura om man förklär sig till jude eller om man bär ett judiskt föremål, säg en davidsstjärna.

Var är Rabbi Loew begraven?

Rabbi Loew är begraven här i Prag på den judiska begravningsplatsen bakom synagogan. Han har ett eget mausoleum uppfört till sin ära. Jag råder er dock att inte besöka mausoleumet på dagtid eftersom ni kan få hela den judiska befolkningen emot er om ni bryter er in då.

Var kan golemen hålla sig gömd?

Ingen aning men den måste hållas på en dold plats för annars skulle jag hört om det för länge sedan. Troligast finns golemen i en källare i något hus.

Varför dräper golemen kristna?

Jag har ingen aning om varför vissa utvalda har blivit dräpta. De döda måste ha en gemensam nämnare och samtidigt vara ett hot mot judarna för annars tror jag inte att någon jude skulle vilja öka spänningen mellan judar och kristna som redan finns i staden.

Har rollpersonerna några andra frågor får spelledaren improvisera vad Mordecai svarar. Tänk dock på att han har bott i Prag hela sitt liv och har därför stor kunskap om både staden, judarna och judiska mysticism.

Explosionen

När samtalet med Mordecai närmar sig slutet hörs en fruktansvärd explosion och golvet börjar skaka. Ger sig rollpersonerna ut på Prags gator kan de se ett gigantiskt rökmoln resa sig inte allt för långt ifrån var de befinner sig. Beger sig rollpersonerna till platsen varifrån röken kommer ifrån möts de av en fruktansvärd syn. Det gamla kruttornet har exploderat och jämnat kringliggande byggnader med marken. Glas från byggnader i närheten har krossats av tryckvågen och en olycksbådande tystnad vilar över platsen.

Allt eftersom tiden förflyter strömmar det mer och mer folk till platsen och många hjälper till med att släcka de eldar som explosionen har tänt i närliggande hus. Det dröjer inte länge förrän ett rykte börja sprida sig om att det är judarna som ligger bakom explosionen som hämnd för att ett av deras hus antändes för några dagar sedan.

Sanningen är dock att det är De grå fiskarna som har slagit till. Några utsända sympatisörer har brytit sig in i kruttornet och antänt den stubin som orsakade explosion. Allt för att öka spänningen mellan judar och kristna i staden.

10. Rabbi Loews mausoleum

Den judiska begravningsplatsen ligger i nära anlsutning till Staranova synagoga. Dagtid är begravningsplatsen en välbesökt plats och rollpersonerna kommer inte att kunna att bryta sig in i Rabbi Loews mausoleum utan att bli upptäckta. Därför bör rollpersonerna vänta tills mörkret har lagt sig över staden. Det kan dock vara bra om rollpersonerna rekogniserar under dagen så att de vet var Rabbi Loew mausoleum är.

Övervakade av Rabbi Lowenstein

Vad rollpersonerna inte vet är att efter de lämnade Mordecais hus besöktes han av Rabbi Lowenstein. I förtroende berättade Mordecai för rabbinen vad rollpersonerna tänker göra (bryta sig in i Rabbi Loews mausoleum) och varför. Rabbi Lowenstein blev förskräckt men lyckades hålla masken tills han utan uppmärksamhet kunde lämna huset. Att rollpersonerna utgjorde en så potentiell fara för kabbalisterna hade han ingen aning om.

Från den stunden har Rabbi Lowenstein låtit kabbalisterna övervaka den judiska begravningsplatsen. När rollpersonerna väl tar sig in kommer Rabbi Lowenstein att bli informerad om detta. Han kommer därefter att bege sig till begravningsplatsen med en otrevlig överrasning åt rollpersonerna.

Den judiska begravningsplatsen

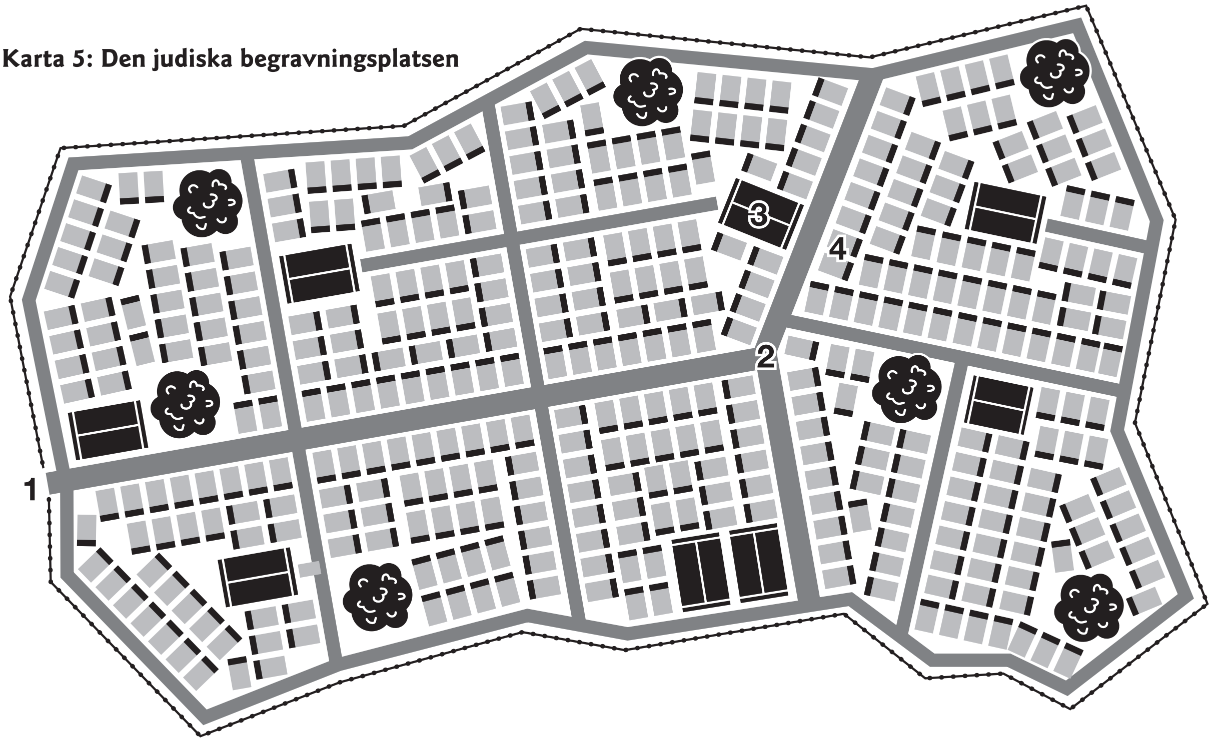
De flesta judar i Prag får sin sista vila på den judiska begravningsplatsen. Här har många av de prominenta judarna som levt i staden uppfört mausoleum för att minnet av dem inte ska försvinna. Begravningsplatsen är på vissa håll mycket förfallen och känns mycket kuslig att vandra i nattetid. Runt hela begravningsplatsen löper ett spetsigt järngaller som håller oinbjudna borta. Det är dock inga problem att klättra över för den som vill (SiM +50% för färdigheten Hoppa/klättra). Begravningsplatsen domineras av gravstenar, olika mausoleum och några träd. Hela begravningsplatsen har skräckfaktor 3.

1. Gallergrinden

Varje kväll låses gallergrinden som är den enda ingången till begravningsplatsen. Låset är dock ganska lätta att dyrka upp (SiM +20% på färdigheten Låsdyrkning). Grinden kan också med våld öppnas om någon lyckas med ett grundegenskapsslag Styrka med SiM -20%.

Gallergrinden gnisslar något förfärligt om rollpersonerna lyckas öppna den men som tur är verkar ingen uppmärksamma rollpersonerna. Dock patruller två poliser förbi strax efter att rollpersonerna har tagit sig in så de måste snabbt gömma sig bland gravsstenarna.

Karta 5: Den judiska begravningsplatsen



2. Grusgångar

Genom hela begravningsplatsen löper ett nätverk av mindre och större grusgångar. Går någon på dessa gångar ger gruset ifrån sig ett ljud som gör det svårt att smyga (SiM -20% på färdigheten Lönndom).



3. Rabbi Loews mausoleum

Rabbi Loews mausoleum var en ståtlig byggnad när den uppfördes. Nu 135 år senare ser byggnaden mindre imponerade ut. Den vita marmorn har färgats grå av smuts och resterna från döda växtet och buskar ligger fortfarande runt mausoleumet.

Det finns bara ett sätt att ta sig in i mausoleumet och det är genom att bryta upp dubbeldörrarna med en kofot eller liknande föremål. Det finns visserligen ett nyckelhål i ena dörren men låset har för länge sedan rostat sönder och låst sig. För att få upp dubbeldörrarna krävs ett lyckat grundegenskapsslag Styrka med SiM -30%. Om det är två som hjälper till är SiM -10% och man slår slaget med den som har högst Styrka.

När dörrarna väl är uppbrutna så kan man ta sig in i själva hjärtat av mausoleumet. På väggarna som är kala finns det fackelhållare (dock inga facklor) och i mitten av rummet finns en stor stenkista med hebreiska tecken. Kan någon Läsa/Skriva Hebreiska alfabetet kan den med ett lyckat färdighetslag med SiM +25% tyda tecknena till:

Här vilar Judah Loew
Bezalels son
Maharal i Prag

Maharal är en judisk titel som betyder ”Vår lärare”. Tydligen har rabbinen begravts av sina lärljungar.

För att få upp det tunga stenlocket kommer kofoten väl till pass igen. Det är också bra om rollerpersonerna har tillgång till några järnspett. För att få upp locket krävs ett lyckat grundegenskapsslag Styrka med SiM -30%. För varje extra person som hjälper till får man +20% och man slår slaget med den som har högst Styrka.

Inuti kistan ligger det förmultade liket efter Rabbi Loew med sin liksvepning (skräckfaktor 2). På bröstet håller liket i ett rör av härdat läder med ett lock. Det är inga problem för rollpersonerna att bända loss röret ut den dödes grepp och ta det med sig.

Öppnar rollpersonerna röret finner de en bunt gamla pergament. Tidens tand har dock gått hårt åt pergamenten och bara det innersta är fortfarande i så bra skick att man kan läsa vad som står.

På den innersta pergamentet står det något skrivet på hebreiska. Om någon av rollpersonerna kan Läsa/skriva hebreiska eller när de har fått det översatt (av t.ex. Mordecai) räcker spelledaren över Spelhjälpmedel 6.

Pergamentet är ett dokument författat av Rabbi Loew själv och kommer vara till stor nytta för rollpersonerna. Mer om pergamentet går att läsa under rubriken Rabbi Loews pergament (se nedan).

4. Zombiegravarna

Medan rollpersonerna är i mausoleumet har Rabbi Lowenstein kommit till den judiska kyrkogården. Förfärad över att de har brytit sig in i mausoleumet och stört den dödes vila (och skändat en judisk grav) beslutar han sig för att hämnas. Det är i alla fall vad han säger till sina kabbalistiska bröder. Egentligen vill han bara röja rollpersonerna ur vägen eftersom de har kommit golemens hemlighet för nära.

Medan rollpersonerna bryter upp Rabbi Loews stenkista väcker Rabbi Lowenstein fem stycken zombier med hjälp av den övernaturliga förmågan Ascendo ex Morte. Därefter beordrar rabbinen zombierna att attackera mausoleumet medan han skyndsamt ger sig därifrån.

Zombierna kommer fram till mausoleumet samtidigt som rollpersonerna kommer ut från det. Zombierna har en skräckfaktor på 5 och kommer att strida mot rollpersonerna tills de är förintande.

Rabbi Loews pergament

När rollpersonerna har besegrat zombierna och lämnat den judiska begravningsplatsen bakom sig kan de ta sig en närmare titt på Rabbi Loew pergament. Texten är skriven på hebreiska och kan bara läsas av rollpersoner som har färdigheten Läsa/skriva hebreiska. Eftersom det är troligast att ingen av rollpersonerna kan läsa hebreiska måste de låta någon översätta det om dem. Den bästa kandidaten för detta är Mordecai men rollpersonerna kan även vända sig till Juda Rosenberg (se Rosenbergs bokhandel). Den sistnämnde vill dock ha 3 mark för besväret och vägrar låta sig prutas.

Pergamentets text

Rabbi Loews pergament (spelhjälpmedel 6) är skrivet för hand med en egendomlig handstil. Även kunniga inom inom hebreiska måste ta sig gott om tid på sig för att kunna göra en korrekt översättning. Texten lyder enligt följande:

Golem
Av Rabbi Judah Loew

Att söka förbjuden kunskap är en farlig väg att vandra för dödliga män. Bara de visaste och barmhärtigaste kan undgå guds vrede ifall denna kunskap missbrukas för personliga eller onda syften. Att ni läser mina ord tyder på att det åter är svåra tider för Israels söner. Mitt hjärta blöder för er till ni åter kan vandra i Kaanans land som fria män. Den kunskap jag nu ska berätta för er tog jag med mig i graven för att den inte skulle hamna i orätta händer. Ta vara om ni läser vidare.

En golem är en tjänare av Israels söner. Dock bör alla rättroende bära Davids stjärna för att inte av misstag väcka dess vrede. En väckt golem kan inte förstöras men den kan stoppas. På golemens kropp finns ordet אמת *(emet = sanning) inristat. Genom att sudda bort den sista maktsymbolen får man fram det nya ordet* מת *(met = död) som får golemen att somna. Detta är enda kända sättet deaktivera en golem. Låt er dock...*

Texten slutar tvärt och skulle tydligen forsätta på nästa sida, en sida som dock är förstörd av tidens tand. Av dokumentet kan man dra två slutsatser. Den första är att man bör bära en Davidsstjärna när man är i närheten av golemen. Den andre är att man måste rista bort den sista maktsymbolen för att deaktivera golemen. Om spelarna har svårt att läsa spelhjälpmedel 6 så får spelledaren ge dem en hjälpande hand. Mer hjälp och tolkningar bör ges om rollpersonerna är hos Mordecai eller Juda.



Zombier (5 st)

Zombier är de levande liken efter döda människor som bara kan väckas till liv av människor eller varelser med övernaturliga förmågor. När en zombie väckts till liv stiger den upp ur sin grav och utför sin herres vilja tills den antingen har lyckats eller är förintad. En zombie attackerar med att kasta sig över sin motståndare för att hålla fast denne. Sedan försöker zombien att bita sin fiende.

Grundegenskaper: STY 14, FYS 8, SMI 5, STO 12, INT 5, PER 5, KON 5, PSY 11.
TKP: 20. **SB:** 1T4. **IM:** +3. **FFL:** 7.
Skräckfaktor: 5.
Stridsfärdigheter: Slagsmål 49% (fasthållning, grepp)
Färdigheter: Iakttaga 20%.
Attacker: *Bett*, 49%, skada 1T4+SB (BS≥6)
Utrustning: Rutten liksvepning.
Speciella förmågor:

- En zombie kan bara dödas genom att den får en kritisk skada i huvudet. Skador på alla andra kroppsdelar verkar inte påverka den. Får en zombie en kritisk skada i en lem så betyder det att lemmen har huggts/skjutits av. Detta berör dock inte zombien som fortsätter att anfalla (dock SiM -20% i färdigheten Slagsmål).
- En zombie tar 1T6 i skada för varje deciliter helgat vatten som kastas på den.
- En zombie tål inte salt. Kastas salt i ansiktet är den handlingsförlamad i 2 stridsronder.
- En zombie kan inte få några blödarskador.
- En zombie har mörkersyn.

11. Kabbalisternas bas

Det finns två sätt att hitta till kabbalisternas bas. Troligast har rollpersonerna fått fram information genom Ernst Glück men om så inte är fallet måste de förfölja Rabbi Lowenstein. Det sistnämnda är dock svårt att lyckas med eftersom rabbinen är mycket noga med att se till att ingen förföljer honom.

För att lyckas förfölja rabbinen måste man först hitta honom vilket man gör i synagogan. Därefter måste man vänta tills rabbinen ger sig av och lyckas med fem Lönndomsslag i rad. För att öka sina chanser bör bara den av rollpersonerna som är bäst i färdigheten Lönndom förfölja rabbinen eftersom alla närvarande rollpersoner måste lyckas med alla färdighetsslag. Om rabbinen upptäcker sin förföljare kommer denne lugnt att svänga av och återvända till synagogan.

Om rollpersonerna inte hittar till kabbalisternas bas kan en snäll spelledare låta Mordecai tipsa dem om att det finns en förbjuden trappa i centra Josefov. En trappa ner i mörkret som ingen jude får beträda. Kanske har kabbalisterna sitt gömställe där säger Mordecai frågande samtidigt som han kliar sig bakom örat.

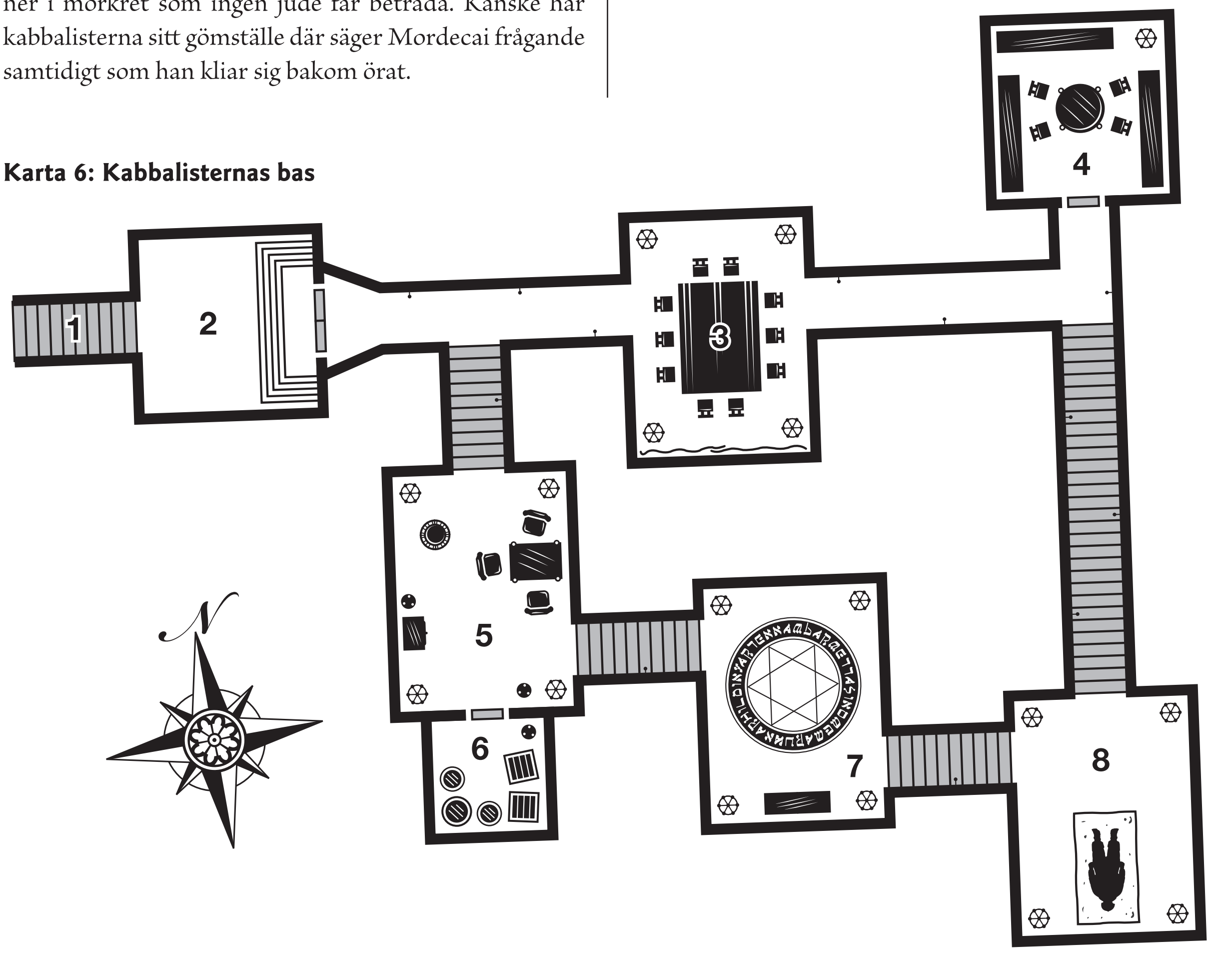
Allmänt om kabbalisternas bas

För att hitta till kabbalisternas bas måste man gå efter den Trånga gränden till den Förbjuda trappan. Går man nerför trappan så kommer man ner till basen. Hela basen är upplyst av stearinljus och facklor utom den förbjudna trappan och entréhallen (rum 1 och 2). Därför behöver rollpersonerna inte själva bära på besvärliga lyktor eller facklor. Alla trappor i basen leder neråt till golemens rum (rum 8).

1. Den förbjudna trappan

Den förbjudna trappan har ingen utom kabbalisterna använt det senaste årtiondet. Redan som små varnas alla judar för att gå ner för trappas som det sägs leder ner till helvetet. Denna skrämseltaktik har varit lyckosam för ytterst sällan är det som någon vågar sig ner. Inga kristna har någonsin vandrat ner för dessa trappsteg och ytterst få känner till dess existens.

Karta 6: Kabbalisternas bas



2. Entréhallen

Någon gång för länge sedan beslutade sig några judar att gräva sig ett hemligt gömställe som de och deras familjer kunde fly till i tider av oro. De grävde länge och flitigt och för att inga inkräktare skulle ta sig in i gömstället lät de uppföra en mäktig dubbeldörr. Hur kabbalisterna kom över "skyddsrummet" förtäljer inte historien men de har samlat sig i dessa dunkla lokaler i över 15 år.

I entréhallen står fortfarande dess mäktiga portar. När rollpersonerna kommer till rummet är de stängda och de kan inte lista ut hur de öppnas. Dock har de tur att porten öppnas innefrån fem minuter efter att de kom in i entréhallen. Det är två kabbalister som är på väg ut ur basen. När de får syn på rollpersonerna går de direkt till anfall och strider till sista blodsdroppen. Efter att rollpersonerna har besegrat kabbalisterna står porten öppen.

Om rollpersonerna skulle hitta till porten innan de har funnit Rabbi Loew pergament så kommer ingen att öppna porten även om man så bankar med en hammare på den. Den kommer då att förbli stängd.



3. Studierummet

Mitt i detta rum stor ett stort ekbord med tillhörande stolar. I varje hörn står sexarmade kandelabrar som tillför rummet rikligt med ljus. Rummet används av kabbalisterna som studierum och här brukar flera av dem vistas med uppslagna böcker och pergamentrullar från biblioteket. I rummet finns inga kabbalister men man kan finna spår i form av en liten bläckfläck på golvet som fortfarande inte hunnit torka. Någon har varit i rummet alldeles nyligen.

4. Biblioteket

Detta rum är sparsamt upplyst av en enda kandelaber som finns i ett av hörnen. I rummet finns det i övrigt ett bord, några stolar och tre bastanta bokhyllor som är fullproppade med gamla böcker och pergamentrullar. I detta rum har kabbalisterna samlat all sin kunskap genom åren och här finns mycket kunskap om judisk mysticism som har varit försvunnen. Alla böcker och pergament är skriven på hebreiska och exakt vad de innehåller är upp till spelledaren att bestämma. Dock bör de flesta judiska övernaturliga förmågor som finns i Lex Libris finnas här plus några helt okända som t.ex. Ascendo ex Morte.

I biblioteket finns det tre personer. Det är Rabbi Lowenstein och två kabbalister. Rabbinen beordrar kabbalisterna att anfalla rollpersonerna med sina dolkar medan han själv försöker ta sig till golemen för att aktivera den. Om rabbinen lyckas kommer han att beordra golemen att dräpa rollpersonerna.

Rabbi Lowenstein

Rabbi Josef Lowenstein har hela sitt liv bott och verkat i Prag. Tidigt upptäcktes hans språkbegåvning och han kan tala fem språk flytande. De lärde tog sig därför honom till sig och han förutspåddes att bli en av de store, kanske lika stor som Rabbi Loew. Josef själv ser det som sin uppgift att försvara det judiska folket med alla medel, lagliga som förbjudna. Därför har han blivit ledare för ett sällskap kabbalister som kan utföra mer ljusskygga aktiviteter.

Grundegenskaper: STY 8, FYS 10, SMI 10, STO 13, INT 15, PER 15, KON 15, PSY 15.
TKP: 23. **SB:** 1T3. **IM:** -1. **FFL:** 12. **SM:** -2.
Stridsfärdigheter: Enhandseldvapen 50%, Slagsmål 28%.
Färdigheter: Astronomi 55%, Alkemi 55%, Devination 45%, Iakttaga 50%, Lönndom 35%, Mirakelkännedom 35%, Mysticism 85% (kabbalist), Mystiksymbolism 70% (akronymer), Myter och sägner 35%, Sällskap 25%, Teologi 65%,
Språkfärdigheter: Språk (jiddisch) 70% (språkbegåvning), Språk (grekiska) 50%, Språk (tyska) 50%, Språk (hebreiska) 70%, Språk (tjeckiska) 50%, Läsa/skriva (latinska alfabetet) 50%, Läsa/skriva (grekiska) 40%, Läsa/skriva (hebreiska) 70%.
Övernaturliga förmågor: Ascendo ex Morte 58%, Homunculus (golem) 70%, Magen David 69%, Mekubbals Arar 401 65%, Mekubbals At 10 68%, Mekubbals Aur 207 75%.
Vapen: *Medeltung flintlåspistol av ypperlig kvalité,* OM ±5%, IM +2, skada 2T8 (BS≥8), räckvidd 1-20/20-40, haveri 96-00, P/SR 1/4.
Utrustning: Kulor och krut (1 avfyring).

5. Fritidsrum

Kabbalisterna använder sig av detta rum när de vill ta igen sig. Några sköna fåtöljer finns placerade runt ett bort där kabbalisterna brukar spela kort eller diskutera mer värdsliga problem. I rummet finns också en brunn där friskt vatten kan hämtas upp med hjälp av en hink. Rummet är väl upplyst av fyra kandelabrar och i en byrå kan man finna rena kläder i judisk stil. Det finns tre kabbalister i rummet som omedelbart går till anfall när de får syn på rollpersonerna. De är dessutom de enda av kabbalisterna som är beväpnade med skjutvapen.

Kabbalister (7 st)

Dessa kabbalister är fanatiska anhängare av Rabbi Lowensteins läror. Deras högsta önskan är att lära sig den judiska mystisicmens djupaste hemligheter och att försvara det judiska folket. De existerar bara för detta syfte.

Grundegenskaper: STY 10, FYS 12, SMI 12, STO 11, INT 13, PER 13, KON 13, PSY 13.
TKP: 23. **SB:** 1T3. **IM:** -1. **FFL:** 12. **SM:** -2.
Stridsfärdigheter: Enhandseldvapen 36%, Slagsmål 42%, Stickvapen 34%.
Färdigheter: Astronomi 33%, Alkemi 33%, Devination 33%, Iakttaga 43%, Lönndom 35%, Mirakelkännedom 26%, Mysticism 43% (kabbalist), Mystiksymbolism 33% (akronymer), Myter och sägner 33%, Teologi 33%,
Språkfärdigheter: Språk (jiddisch) 50% (språkbegåvning), Språk (hebreiska) 40%, Språk (tjeckiska) 40%, Läsa/skriva (hebreiska) 30%.
Övernaturliga förmågor: Mekubbals Arar 401 38%.
Vapen: *Medeltung flintlåspistol,* OM ±0%, IM +3, skada 2T8 (BS≥8), räckvidd 1-15/15-30, haveri 94-00, P/SR 1/4.
Dolk, OM ±0%, IM+1, skada 1T4 (BS≥3).
Utrustning: Kulor och krut (5 avfyringar).

6. Förråd

Detta rum är i totalt mörker och användes av kabbalisterna som förråd. Här finns det en del blandad utrustning som kabbalisterna kan ha användning för. Det finns torkad mat, enkla drycker i flaskor, använda kläder, kvastar, borstar, olika verktyg, facklor, talgljus med mera. Ingen av denna utrustning bör vara särskilt intressant för rollpersonerna.

7. Ritualrummet

Som så många andra rum lyses detta upp av kandelabrar. På mitten av golvet har någon målat en Davidsstjärna i en cirkel täckt av hebreiska tecken. Rummet för direkt tankarna till ett makabert offerrum som sänder kalla kårar efter rollpersonernas ryggar (skräckfaktor 2).

Rummet används av kabbalisterna för att testa och utföra urgamla judiska ritualer. Den kunskap de har lärt sig i det här rummet är ovärderlig och har noga antecknats och fört in i luntor i biblioteket.

8. Golemrummet

Detta är kabbalisternas viktigaste rum. Mitt på golvet finns ett stenaltare och på det ligger golemen när den inte är aktiv. Man kan säga att den sover. När rollpersonerna kommer in i rummet kommer golemen att slå upp sina ögon och titta på dem noga. Bär rollpersonerna inte Davidsstjärnor kommer golemen med ett fruktansvärt raseri att försöka döda rollpersonerna. Om detta inträffar måste rollpersonerna lyckas besegra golemen med fysiskt våld.

Om däremot rollpersonerna bär väl synliga Davidsstjärnor tror golemen att de är judar och kommer då inte att anfalla dem. Rollpersonerna kan till och med ge den enkla befallning som ”stå upp” och ”ta av dig jackan”.

Det första rollpersonerna måste gör är att hitta maktsymbolerna på golemens kropp. Det visar sig att de finns mellan golemens skuldror. För att rista bort den tredje symbolen behöver rollpersonerna ett hårt och vasst föremål. Med hammare och kissel tar det 2 stridsronder och med något annat föremål exempelvis en vass dolk tar det 5 stridsronder. När maktsymbolen är bortristad faller golemen ihop och förblir orörlig.

Om rollpersonerna har tagit sig in i golemrummet utan att möta Rabbi Lowenstein kan spelledaren låta denne och de kabbalister som fortfarande lever att överfalla rollpersonerna när de är på väg ut. Golemen kommer de inte att kunna aktivera på många veckor efter det tar tid att förbereda en sådan ritual.



12. Kravallerna i Josefov

Denna händelse kan bara ske efter att rollpersonerna har deaktiverat golemen och när de är har tagit sig ut ur kabbalisterna bas. På Gamlastantorget har prästen Marek Koza samlat ett uppbåd på tusentals människor som gör sig redo för att anfalla Josefov för att en gång för alla göra slut på det judiska packet. Dock har 300 unga judar beväpnade med påkar och yxor lämnat sina hem för att bemöta sina kristna fiender. De har blivit lovade seger av Rabbi Lowenstein som med golemens hjälp ska driva de kristna hundarna ut ur Josefov. Dock vet inte judarna om att rollpersonerna redan har besegrat golemen och ingen förstärkning är att vänta från denne.

Rollpersonerna kommer till Gamlastantorget just som de två trupperna ställs öga mot öga med varandra. Marek Koza som står i det främsta ledet leder de kristna och försöker genom ett brandtal att gjuta mod i de sina. Brandtalet är både skrämmande och upphetsande.

–Se där de usla hundar som sprängde kruttornet och som mördade Jesus Kristus vår frälsare. Se hur de skrattar åt vår enfald genom att låta dem gå fria. Denna dag på denna plats ska vi en gång för alla slå fast vem det är som bestämmer i Prag. Vi goda kristna som byggde detta land eller de judiska horderna som besudlar den. Till anfall!

Med ett härskri går de kristna till anfall mot judarna som kämpar väl. Dock är deras antal alldeles för få och det är bara en tidsfråga innan halva Josefov står i lågor.

Rollpersonerna kan om de vill försöka oskadliggöra Marek Koza i det kaos som uppstår. Dock kommer han att försvara sig tillsammans med tre sympatisörer (se sidan 31). Att få stopp på kravallerna kan rollpersonerna inte göra. De kommer bara att upphöra när stadsvakten marscherar in i Josefov och börjar rensa upp. Dock står redan många hus i lågor och allt för många kristna och judar ligger döda eller sårade på gatorna. Först i gryningen nästföljande dag har lugnet åter infunnit sig.

Marek Koza

Att Marek Koza är djävulens avkomma är det få judar som betvivlar. Från St. Clemens kyrka sprider han sin antisemitism och försöker elda upp den latenta fruktan för judar som finns i alla kristna. Marek är dock hjärtvänligheten själv när han är hos sina likar. Med en silvertunga indrypt i honom kan han få nästan vem som helst att lyda honom. Hans stora dröm är att se ett judefritt Böhmen.

Grundegenskaper: STY 13, FYS 13, SMI 10, STO 13, INT 13, PER 15, KON 12, PSY 14.
TKP: 26. **SB:** 1T3. **IM:** +1. **FFL:** 12. **SM:** -1.
Stridsfärdigheter: Enhandseldvapen 47%, Breda klingor 53%, Slagsmål 33%.
Färdigheter: Etikett 45%, Filosofi 56%, Iakttaga 38%, Lönndom 35%, Mirakelkännedom 63%, Mystiksymbolism 37%, Politik 44% (bestickare), Retorik 67% (esprit, ormtunga, silvertunga), Teologi 73% (missionär, diakon).
Språkfärdigheter: Språk (tyska) 60% (språkbegåvning), Språk (latin) 45%, Språk (tjeckiska) 45%, Läsa/skriva (latinska alfabetet) 45%.
Vapen: *Tung flintlåspistol,* OM ±0%, IM +4, skada 2T10 (BS≥8), räckvidd 1-20/20-40, haveri 94-00, P/SR 1/4.
Pallasch, OM ±0%, IM+4, skada 1T8 (BS≥7).
Utrustning: Kulor och krut (5 avfyringar), prästkläder, silverkrucifix i ett halsband, bibel, börs med 5 mark.



Efterspel

Inspektör Jörg Otto tackar rollpersonerna för deras heroiska insats. Han har nu äntligen fått tag i en arresteringsorder på alla medlemmar av De grå fiskarna. Om Marek Koza och Jiri Prazak fortfarande lever kommer de att arresteras och straffas hårt. Övriga medlemmar på medlemsförteckningen kommer att jagas som hundar.

Efter att polisen har hittat ner i kabbalisternas bas kommer golemens kropp en mörk natt att föras ut på Moldaufloden och sänkas ner i dess djupaste del. Den kommer aldrig mer att sprida sin vrede eller skräck.

Detta sker dock bara om rollpersonerna har samarbetat med Jörg Otto. Har de däremot slagit sig samman med De grå fiskarna kan de rapportera att golemen är oskadliggjord och börja planera sitt nästa drag. Vad det skulle kunna vara är dock ett helt annat äventyr...

Prolog

Efter kravallerna är det åter lugnt i Prag. Men inte för länge. Senare under året invaderar Fredrik den store av Preussen Böhmen. I det efterföljande spelet utvisar Maria Teresia alla judar från Prag eftersom de anklagas för att ha hjälpt de preussiska styrkorna. Om det är De grå fiskarna som har haft ett finger i spelet låter vi vara osagt men även om sällskapet är besegrat finns det alltid någon som är villig att driva antisemitismens dårskap vidare. Det kommer att dröja många år innan judarna får återvända till Prag.

Färdighetspoäng

Beroende på hur väl rollpersonerna kunde följa upp de olika ledtrådarna erhåller de olika mycket färdighetspoäng. Gott rollspelande bör också ge fler samt hur bra de skötte sig i de olika delarna. Behövde rollpersonerna mycket hjälp bör de inte få mer än 50 poäng var men om de uppvisat stor uppfinningsrikedom och gott rollspelande bör de få upp till 100 poäng.

Vad händer sedan?

Efter att äventyret är över kan det hända rollpersonerna. Här följer några förslag på äventyr och händelser som kan inträffa.

Den Preussiska invasionen

Rollpersonerna har stannat kvar i Böhmen tills den Preussiska armén gör sitt invasionsförsök. Rollpersonerna blir inhyrda av den habsburgiska armén för att agera spanare. Det kommer att bli ett farligt uppdrag för rollpersonerna att röra sig genom landet för att rapportera truppförflyttningar, truppstyrkor och eventuella anfallsplaner.

Hämnarna

Några sympatisörer till De grå fiskarna lyckades fly undan polisen och suktar nu efter hämnd. De har lyckats spåra upp rollpersonerna och har gömt sig i en närliggande skog. När rollpersonerna passerar genom skogen har de arrangerat ett bakhåll som en gång för alla ska göra slut på rollpersonerna.

Ockultistens erbjudande

Under äventyret kom rollpersonerna över en del ockulta skrifter som de försöker sälja till en ockultist. De får en bra summa pengar för skrifterna och ockultisten undrar om de är intresserade av ett uppdrag åt honom. Ockultisten har nämligen fått reda på att ett exemplar av Nekronomicon (de dödas bok) finns gömd i Notre-Dame de Paris. Accepterar rollpersonerna uppdraget måste de först ta sig till Paris och sedan hitta den gömda boken.

Ny övernaturlig förmåga

I äventyret finns en ny övernaturlig förmåga. Den beskrivs här mer utförligt för den som vill begagna den i fler äventyr.

Ascendo ex Morte

Sfär: Den Spirituella sfären

Kräver: Alkemi CL 30%, Läsa/skriva (grekiska alfabetet) CL 40%, Mysticism CL 65%, Språk (grekiska) CL 40%.

Blodet från ett nyfött barn blandas med skorpiongift och askan från en död person. Blandning kokas i en timme varefter man tillför tänder från ett stort kattdjur (lejon, tiger, puma). Därefter låter man blandning svala och man börjar recitera besvärjelsen (på grekiska). Lyckas besvärjelsen har varje tand i blandning kraften att väcka en död om den placeras i jorden ovanför den dödes grav.

Beskrivning: Ascendo ex Morte härstammar i grunden från den grekortodoxa kyrkan. Genom att studera gamla judiska texter lyckades en grupp munkar till sin stora förvåning väcka de döda till liv. De döda var dock helt själslösa och kunde därför bara utföra det den blev beordrad att göra. I fasa för vad denna kraft kunde göra beslöt man sig för att förstöra all kunskap om den. Dock var det försent för en ockultist lyckades stjäla hemligheten och smuggla den ut ur landet.

Källor: Nekronomicon (de dödas bok).

Effekt: Placeras tanden i jorden på en grav kommer den odöde att gräva sig upp och bli en odöd tjänare. Dessa zombier har bara grundinstinkterna kvar och måste beordras för att utföra något. Vilka egenskaper och färdigheter en zombi har beskrivs på sidan 35.

Slut

Spelhjälpmedel 1 : Det kodade meddelandet

VAZJH-DRÄG-MHLXSO-

MSEJBSV-VQKNFIZG-

KXU-MSVNPZH-DRÄGZFSUIÅGU.



Spelhjälpmedel 2 : Vigenère-chiffret

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö
A	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö
B	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A
C	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B
D	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C
E	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D
F	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E
G	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F
H	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G
I	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H
J	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I
K	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
L	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
M	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
N	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
O	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
P	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Q	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
R	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
S	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
T	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
U	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
V	V	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
W	W	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
X	X	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
Y	Y	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Z	Z	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
Å	Å	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Ä	Ä	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å
Ö	Ö	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Å	Ä

Spelhjälpmedel 3 : Klaus Taubers inbjudan

Inbjudan

Eder närvaro är önskad på

Madame Franka Schubenblatz bal
till minne av Herbert Schubenblatz

Klaus Tauber

med sällskap hedrar oss med sitt deltagande
i Château Schubenblatz
Lördagen den 22 februari klockan 18.00

Välkomna!

Spelhjälpmedel 4 : De grå fiskarnas medlemsförteckning

De grå fiskarna

Marek Koza
Klaus Tauber
Heinz Hermaneck
Jiri Prazak
Anna Rosenknopf

Sympatisörer

Robert Kinski	Nikolai Johanides	Hans Fricker
Nikita Samsonov	Marian Stanke	Martin Caspar
Erich von Thun	Maros Paulovic	Ursula Prückner
Maminka Vetchy	Maruska Brodsky	Peter Zeisnerg
Andrei Spalkova	Jiri Kostelka	Rutger Bayhammer
Karel Budinova	Ondrej Hradil	Eberhard Schmidt
Miroslav Lebedev	Wolfgang Hannawald	Götz von Hassel

Spelhjälpmedel 5 : Heinz Hermanecks inbjudan

Inbjudan

Eder närvaro är önskad på

Madame Franka Schubenblatz bal
till minne av Herbert Schubenblatz

Heinz Hermaneck

med sällskap hedrar oss med sitt deltagande
i Château Schubenblatz
Lördagen den 22 februari klockan 18.00

Välkomna!

Spelhjälpmedel 6 : Rabbi Loews pergament (översatt från hebreiska)

GOLEM

AV RABBI JUDAH LOEW

ATT SÖKA FÖRBJUDEN KUNSKAP ÄR EN FARLIG VÄG ATT VANDRA FÖR DÖDLIGA MÄN. BARA DE VISASTE OCH BARMHÄRTIGASTE KAN UNDGÅ GUDS VREDE IFALL DENNA KUNSKAP MISSBRUKAS FÖR PERSONLIGA ELLER ONDA SYFTEN. ATT NI LÄSER MINA ORD TYDER PÅ ATT DET ÅTER ÄR SVÅRA TIDER FÖR ISRAELS SÖNER. MITT HJÄRTA BLÖDER FÖR ER MINA BRÖDER TILLS NI ÅTER KAN VANDRA I KAANANS LAND SOM FRIA MÄN. DEN KUNSKAP JAG NU SKA BERÄTTA FÖR ER TOG JAG MED MIG I GRAVEN FÖR ATT DEN INTE SKULLE HAMNA I ORÄTTA HÄNDER. TA VARA OM NI LÄSER VIDARE.

EN GOLEM ÄR EN TJÄNARE AV ISRAELS SÖNER. DOCK BÖR ALLA RÄTTROENDE BÄRA DAVIDS STJÄRNA FÖR ATT INTE AV MISSTAG VÄCKA DESS VREDE. EN VÄCKT GOLEM KAN INTE FÖRSTÖRAS MEN DEN KAN STOPPAS. PÅ GOLEMENS KROPP FINNS ORDET אמת (EMET=SANNING) INRISTAT. GENOM ATT SUDDA BORT DEN SISTA MAKTSYMBOLEN FÅR MAN FRAM DET NYA ORDET מת (MET=DÖD) SOM FÅR GOLEMEN ATT SOMNA. DETTA ÄR DET ENDA KÄNDA SÄTTET ATT DEAKTIVERA EN GOLEM. LÅT ER DOCK...